UWAGA: DO WYGRANIA KONSOLA GAME BOY ORAZ ATARI JAGUAR

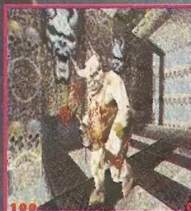
INDEX 324329 ISSN 1230-9044

Gry Komputerowe 4/96

Cena 22.000 / 2 zł 20 gr

STRATEGIA WSZECHCZASÓW POWRACA!

CIVILIZATION II



KRWAWY NASTĘPCA DOOMA NADCHODZI!

QUAKE

POLANIE

POLSKI WARCRAFT

DOOMOMANIA

TIPS & TRICKS

STREFA ŚMIERCI



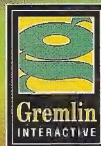


RELACJA

KINGDOM 'O MAGIC




K


Gremlin
INTERACTIVE

SPIS TREŚCI

SPRING '96 ECTS

PATRZ STR. 12

NOWOŚCI

RECENZJE

OPISY

OD REDAKCJI

No i stało się, opóźnienie cyklu wydawniczego zamiast zmaleć, jeszcze trochę wzrosło. Bijemy się w piersi i przepraszamy, że wciąż obiecujemy, obiecujemy i nie wszystko udaje nam się wykonać. Na usprawiedliwienie dodam, że ostatnimi czasy w naszym wydawnictwie nastąpiło tyle zmian, że trudno za tym wszystkim nadążyć. Ale po kolei. Opóźnienie cyklu wydawniczego nadgonimy dopiero w wakacje – planujemy wypuszczenie numeru łączonego. Zwiększenie objętości pisma odłożymy dopiero na po wakacjach. To tyle z gorszych wieści, a teraz bardziej optymistycznie. Radykalna reorganizacja naszego wydawnictwa spowodowała co następuje. „CD-ROM Magazyn Multimedia" – miesięcznik dla entuzjastów multimediów zwiększył swoją objętość i szatę graficzną. „Wydanie Specjalne Computer Studio" zostało przemianowane na „Amiga Computer Studio" i wydawane będzie w cyklu miesięcznym, a nie jak dotychczas, jako dwumiesięcznik. Polecamy go gorąco wszystkim posiadaczom i miłośnikom Amigi, gdyż znaleźć tam można takie wiadomości z „amigowskiego świata", jakich darmo szukać w innych pismach. I na koniec największa rewelacja, która niestety musi pozostać jeszcze osłonięta tajemnicą. Już niebawem ukaże się nowe, rewelacyjne pismo dla fanatyków gier komputerowych w całości poświęcone tematyce PC. Przewidujemy odrębną wersję z krążkiem CD i bez. Premiera już wkrótce.

MORTAL KOMBAT POWRACA STR. 28



„MORTAL KOMBAT" – FILM ANIMOWANY 1966 © NEW LINE CINEMA

ISSN 1230-9044
INDEX 324329
NUMER 4/96 (25)
rok czwarty

wydawca
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. (0-22) 15-42-20 (w godz. 9-17)
e-mail: cgs@bevy.hsn.com.pl

redakcja
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Leszek Krowicki (LSK)
Tomasz Jarzębowski (Elgar)

współpraca
Patrycja Wardzała, Michał Bakuliński, Marcin Jaśkaczek (Jasio), Lech Zaciura (Bilbo), Łukasz Kęska (Lukas)

dział reklamy
Dariusz Kazik

korekta
Michalina Nowakowska

łamanie
Computer Graphics Studio

druk
DWH „VEGA"
Warszawa
Konstruktorska 3a

kolportaż ogólnopolski
RUCH S.A. O.K.D.P.
UNIPRESS S.A.

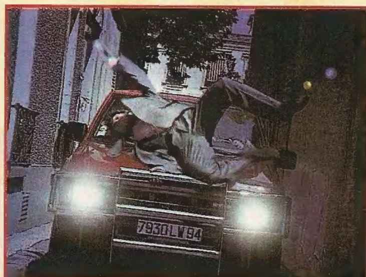
prenumerata
Reklamacje i zapytania przyjmowane są: wtorek i czwartek w godz. 11-17 pod tel. (0-22) 15-42-20

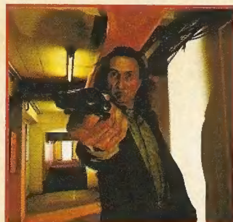
CGS Computer Studio
jest wydawcą tytułów:
COMPUTER STUDIO
AMIGA COMPUTER STUDIO
GRY KOMPUTEROWE
CD-ROM MAGAZYN MULTIMEDIA

Prenumerata krajowa (III kwartał '96)
Należność (2 x 2.20 zł) należy wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora. Termin przyjmowania prenumeraty mija z dniem 20 maj 1996 r.)

URBAN RUNNER

„URBAN RUNNER" firmy SIERRA jest kolejną niezwykle ciekawą propozycją dla miłośników przygodówek (zapowiadaliśmy już ją kiedyś pod nazwą „Lost in Town"), choć prawdę mówiąc, w niczym już nie przypomina starszych pozycji tego gatunku. Jest to bowiem interaktywny film w pełni tego słowa znaczeniu, a oto co nam oferuje. Jeżeli chodzi o scenariusz, to jest on bardzo interesujący. Pewnego ranka poszedłeś na spotkanie z gościem o imieniu Marcos, który był Ci winien trochę pieniędzy. Niestety nie zdołałeś ich odebrać z bardzo prostego powodu. Twój dłużnik „najadł się" ołowianych kulek i śmiertelnie mu one zaszkodziły. Jakby tego było mało, ktoś Cię delikatnie w to wszystko wrobił i teraz policja całego miasta poluje na Ciebie. Za mało wrażeń? O.K! Goni Cię też jakiś podejrzany typ i na dodatek strzela!





Uciekasz jakoś do swojego apartamentu. Siadasz w fotelu, nalewasz do szklanki whiskey i starasz się ochłonąć. Ale w mieszkaniu jest inny zabójca, który za wszelką cenę chce Cię dopaść. O kurcze! czy to się jeszcze kiedykolwiek skończy? To zależy tylko od Ciebie. Musisz wyjaśnić zagadkę śmierci Marcosa, a także dowiedzieć się, kto Cię wrobił. Aby dowieść swojej niewinności, będziesz musiał wykazać się nie lada refleksem, pomysłowością i szybkim myśleniem. Komunikowanie się z postaciami, zbieranie i używanie przedmiotów, podróże przez dziwne miejsca sprawiają, że przygoda staje się niesamowicie wciągająca. Autorzy „URBAN RUNNER" twierdzą, że stworzyli pierwszy w pełni interaktywny thriller i chyba maja rację. Przy produkcji wykorzystano wiele typowych dla kina efektów specjalnych. „Kręcenie" gry trwało 4 miesiące, a zatrudniono przy tym 25 aktorów. Program nie posiada jakiś niesamowitych wymagań sprzętowych. Niezbędne minimum to PC 486 DX2/66, 8 MB RAM, CDx2, Windows 3.1 lub 95, karta dźwiękowa i myszka. Dystrybutorem tej gry w Polsce będzie IPS/LICOMP.

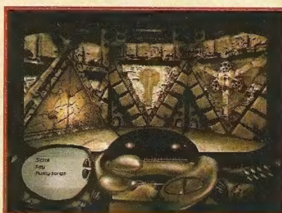


RELACJA Z TARGÓW PATRZ STR. 21



AZRAEL TEARS

Firma MINDSCAPE zapowiada, że ich najnowsza produkcja „AZRAEL TEARS" będzie pierwszą grą role-playing z realistyczną grafią 3D. W zasadzie produkt ten jest prawie kompletnym filmem interaktywnym z dialogami, rewelacyjnymi pomysłami i efektami specjalnymi. Fabuła obsadzona została w mistycznym świecie Aeternis, który zamieszkują rycerze Templaru, duchy i zmutowane





dinozaury. Wszystkie te stworzenia utrzymywane są przy życiu przez tajemne siły Grail. Gracz wciela się w postać człowieka, którego zadaniem jest przeniknąć do świątyni zła i ukraść magiczny przedmiot mocy, a następnie bezpiecznie przedostać się z nim do zewnętrznego świata. „AZRAEL TEAR" posiada naprawdę ciekawą fabułę, a przy tym niepowtarzalną atmosferę. Zagadek do rozwiązania jest cała masa i na pewno nie będą proste. Grafika SVGA wyświetlana jest w rozdzielczości 640/480. Każda z napotkanych postaci charakteryzuje się indywidualną osobowością i posiada ciekawą historię. Całości dopełniają niesamowicie realistyczne efekty audio i znakomita ścieżka dźwiękowa. Dystrybutorem programu w Polsce będzie firma Digital Multimedia Group, a on sam pojawić ma się na rynku jeszcze w tym miesiącu.



S.T.O.R.M.

Electronic Arts wydała właśnie przedziwną grę zaprojektowaną przez francuski zespół Virtual Studios. Grę trudno zaliczyć do jakiegoś konkretnego gatunku — mamy tu np. elementy strzelanki doomopodobnej, w której na otoczenie patrzymy oczami bohatera gry i elementy gry przygodowej action adventure, w której bohatera oglądamy z boku. Największą zaletą gry jest wspaniała grafika oraz, podobno, wysoki współczynnik „grywalności". Zdaniem fachowców gra jest murowanym przebojem. Na polski rynek gra ma trafić już w maju, dzięki firmie IPS.



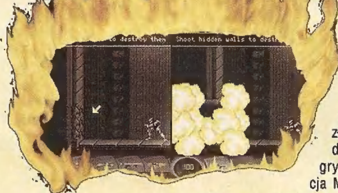




ABUSE



Gry zręcznościowo-platformowe zawsze mają rzesze zwolenników. Do rozgrywki jest w nich wymagana zręczność i szybkość reakcji, choć czasami przydaje się również odrobina wysiłku umysłowego. Firma Origin proponuje więc najnowszą gierkę tego typu, „ABUSE", stworzoną przez zespół Crack dot Com. Legenda do gry nie jest może zbyt wyszukana – facet został niewinnie oskarżony i uwięziony, a w dobrze strzeżonym więzieniu przekonuje się, że za sprawą eksperymentów genetycznych jego współwięźniowie i strażnicy zmieniają się w nieziemskie potwory (czego to więzienie nie robi z porządnych ludzi). No więc oczywiście ucieka z celi, zdobywa broń i – miast czem prędzej wyrwać się na wolność – przedziera się w głąb labiryntu więziennych korytarzy, aby położyć kres tej zarazie. Nieźle, co? Ale legenda, legendą. Wszyscy wiedzą przecież, że jest ona jedynie usprawiedliwieniem faktu, że bohater gry samotnie pląta się po ekranie i strzela do wszystkiego co się rusza – bo przecież tylko o to chodzi w grze. I tu gra prezentuje się wspaniale – wysokiej jakości grafika, dziesiątki korytarzy, komnat i kanałów (wszystko w stylu techno). Nasz bohater ma do dyspozycji najśmiertelniejsze bronie, włącznie z wyrzutniami granatów i pocisków rakietowych, bombami napalmowymi oraz czymś w rodzaju mini-bombek atomowych! Może on nie tylko biegać i skakać, ale także latać dzięki silniczkom odrzutowym. Słowem – wszystkie klasyczne chwyty z gier tego typu, okraszone niezłą grafiką i dźwiękiem. Dodatkowym uzupełnieniem gry jest edytor leveli oraz opcja Multiplayer, pozwalająca na wspólną rozgrywkę ośmiu osób.



Gra jest już dostępna w Polsce, a jej dystrybucję prowadzi firma IPS-Licomp.

SILENT THUNDER A-10 TANK KILLER



Świat znów jest w niebezpieczeństwie. Trzech facetów ma zamiar zniszczyć pokój istniejący pomiędzy narodami, a Twoim zadaniem jest (jak to zwykle w grach bywa) powstrzymanie szaleńców przed tym niecnym celem. Czasem musisz dokonać tego własnoręcz, a czasem masz do dyspozycji jakieś nowoczesne zabawki. W najnowszym symulatorze SIERRY – „SILENT THUNDER", tym co pomoże Ci odnieść zwycięstwo, jest oczywiscie samolot o wdzięcznej nazwie A-10. Jest to specjalna konstrukcja, zaprojektowana do niszczenia celów naziemnych, czołgów, wozów pancernych, wieżyczek obrony przeciw lotniczej, itp. Zasiadając za sterami tej maszyny, będziesz musiał włożyć serce i duszę we wszystkie misje jakie Cię czekają, a wiedz, że nie będzie to proste. Przed Tobą 24 misje i 3 kampanie o wzrastającym stopniu trudności, kilkanaście regionów świata, min. Korea, Columbia, a także wiele zróżnicowanych krajobrazów: pustynie, dżungle, kaniony, doliny, itp. Grafika programu jest trójwymiarowa i oczywiście w podwyższonej rozdzielczości. Dla potrzeb programu opracowano specjalnie efekty pirotechniczne, które doprawdy są rewelacyjne. Muzyka także powinna być mocną stroną „SILENT THUNDERA". Jak twierdzą fachowcy, nie powstydziłyby się jej największe gwiady rocka.



Do odpalenia symulatora potrzebny będzie komputer 486 DX2/66, 8 MB RAM, Windows 3.1 lub 95, karta grafiki Local Bus, lub PCI, napęd CD o podwójnej prędkości, karta muzyczna, oraz joistick. Grę na polskim rynku rzrpowadzać będzie firma IPS Computer Group.

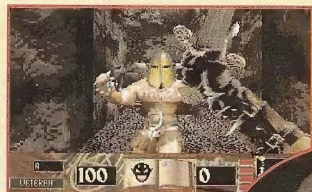




BAD DAY ON THE MIDWAY

Midway chyba wszystkim kojarzy się z drugą wojną światową i ciężkimi walkami na morzu. Ale program „BAD DAY ON THE MIDWAY" nie ma absolutnie nic wspólnego z tamtymi wydarzeniami – to gra detektywistyczno-przygodowa, utrzymana w atmosferze grozy. Jej głównymi atrakcjami jest wspaniałe, trójwymiarowe otoczenie, dobrze napisany scenariusz i mocno rozgałęzione wątki intrygi. Tytułowe Midway, to lunapark, w którym pojawił się morderca. Trójwymiarowe renderingi naprawdę robią wrażenie – patrząc na ekran bez trudu można wczuć się w tę surrealistyczną atmosferę mrocznej tajemnicy, z którą kontrastuje widok i odgłosy doskonale bawiących się ludzi. Grę stworzył zespół The Residents („Freak Show") dla firmy Inscape, a jej rozpowszechnianiem zajmie się Warner Interactive.

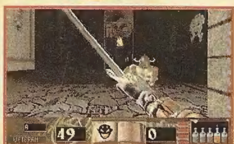






WITCHAVEN 2

Niezdobyte fortece, głębokie krypty, wojownicy, demony, łaknące krwi demony.....AAAAAAAARGH! Czy jesteś gotowy na bitwę Twojego życia? Lepiej bądź, gdyż w drugiej części gry „WITCHAVEN", noszącej podtytuł „Krwawa zemsta", będziesz miał naprawdę pełne ręce roboty. Zło znów się rozprzestrzenia, więc Twoim obowiązkiem jest stawić mu czoła. Podróż w poszukiwaniu wrogów zaprowadzi Cię w mistyczne miejsca, gdzie będziesz musiał rozwiązać szereg zagadek. W walce wspomagać Cię będą Twoje magiczne zdolności oraz bronie, o wiele potężniejsze niż w części pierwszej. Super realistyczna grafika SVGA i niesamowite efekty muzyczne, tworzą niepowtarzalny klimat. Gdyby nie wystarczyła Wam walka z komputerem, autorzy stworzyli opcję rozgrywki przez modem i sieć. Gra ma niestety dość duże wymagania sprzętowe. Do poprawnej pracy potrzebny będzie Pentium, 8 MB RAM, napęd CD o podwójnej prędkości oraz 50 MB wolnego miejsca na twardym dysku. Atrakcją jest także to, iż „WITCHAVEN II" może współpracować z większością zestawów VR. Polska premiera gry przewidziana jest na maj, a jej dystrybutorem będzie firma MIRAGE.







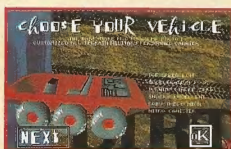
SHELLSHOCK

Premiera gry zapowiadanej już od listopada dojdzie wreszcie do skutku. Polski dystrybutor – firma MIRAGE – przygotowuje wiele niespodzianek związanych z jej premierą. Wielka promocja gry odbędzie się na II Targach Gier w dn. 10-12 maja na warszawskim Torwarze. Przewidziano pokazy, konkursy, souveniry i inne bajery. Ciekawostką jest fakt, że gra dostępna będzie oprócz wersji PC CD także na Sony PlayStation i Sega Saturn. Teraz krótko



o samej grze zrealizowanej przez Domark. Nie jest to symulator czołgu, jak sugeruje tematyka gry, a typowa zręcznościówka. Gracz jest członkiem zwariowanej grupy raperów – swoistej organizacji bojowej podejmującej walkę z terroryzmem międzynarodowym. Chłopcy walczą, zarabiają szmal, słuchają odjazdowej muzyki. Całość zrealizowana jest ze smakiem i zapewnia 20 misji bojowych rozrywki. Zapowiada się odjazdowa gierka!

Jazda małymi pojazdami w „Micro Machines 1 i 2" każdemu z pewnością się podobała, a szczególnie wtedy, gdy grało się z kumplem. „Big Red Racing" jest także grą, w której jeździ się małymi samochodami, z tym że tutaj mamy grafikę trójwymiarową. Do wyboru jest kilka rodzjów pojazdów, takich jak: jeep, motorówka, ciężarówka, itp. Zamiast na stołach bilardowych czy kuchennych, będziemy ścigać się w górach czy pustyniach. Oprócz oglądania naszego samochodu z góry, z boku (zależy od ustawienia kamery), będziemy mogli zasiąść za jego kierownicą. Niestety, aby zagrać w „Big Red Racing" w dwie osoby, potrzebne będą dwa komputery i oczywiście kabel. Gra ma grafikę VGA i SVGA, dla pierwszego trybu zalecane jest minimum 486DX2/66 MHz, a dla drugiego Pentium 90 MHz.





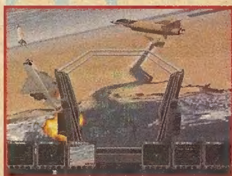
BIG RED RACING





ADVANCED TACTICAL FIGHTERS

„ADVANCED TACTICAL FIGHTER" jest najnowszym symulatorem wyprodukowanym przez ELECTRONIC ARTS. Jak twierdzą autorzy, jest to produkt, który można śmiało określić jako symulator 21 wieku. Opracowany został przy współpracy z ekspertami wojskowymi, co zapewnić ma ogromną autentyczność. Zasiadać możemy za sterami kilku niezłych maszyn, m.in. F-22s, B-2a, Mirage. Do wypełnienia mamy blisko 80 misji o różnym stopniu trudności. Gdyby zaś tego było mało, to program zawiera dodatkowo edytor misji, gdzie sami możemy stworzyć kolejne etapy lub poprosić komputer, aby zrobił to za nas. Grafika programu jest rewelacyjna, podobnie jest ze ścieżka dźwiękową. Poszczególne misje przeplatane są filmikami, o łącznej długości ponad 30 minut. Również efekty wizualne są dużej klasy. Widzimy np. urywające się skrzydła, niesamowite wybuchy itp. Gra będzie dystrybuowana w Polsce przez firmę IPS/LICOMP już od maja. Ci którzy zdecydują się na jej zakup, powinni być posiadaczami naprawdę mocnego Pentium.



JACK THE RIPPER



Wielu z Was na pewno zna historię Kuby Rozpruwacza, jednego z największych oprawców w historii Angli. Teraz, dzięki firmie GAMETEK i jej nowej grze przygodowej „Jack The Ripper", będziemy mogli jeszcze dokładniej poznać życie i dokonania tego ciekawego osobnika, a nawet postaramy mu się przeciwstawić i ocalić kilka duszyczek z jego paskudnych rąk. W programie tym podróżujemy po starym, wiktoriańskim Londynie, a naszym głównym celem jest wpadnięcie na trop Jacka. Mamy możliwość rozmawiania z ponad setką postaci, szukania świadków mordów, ofiar, a także zbierania najważniejszych informacji. Niczym słynny Sherlock Holmes musisz wykazać się niebywałą dedukcją i umiejętnością kojarzenia faktów. Niewątpliwymi atutami gry są: znakomita grafika, oddająca w pełni klimat tamtych dni, doskonała ścieżka dźwiękowa, trzy poziomy trudności i możliwość ukończenia przygody na wiele różnych sposobów. Ciekawostką jest fakt, że przy produkcji programu wykorzystano autentyczne stare fotografie, pochodzące z okresu działalności Jacka Rippera, co niewątpliwie wpłynie na autentyczność programu. Do odpalenia gierki nie będzie potrzebny jakiś super sprzęt. Wystarczy PC 486 DX2 z 8 MB RAM, CDx2, i karta muzyczna. Dystrybutorem programu będzie firma IPS/LICOMP, a przewidywany termin wydania tytułu – maj. Uwaga! Recenzja tej gry w następnym numerze.







NORMALITY

Brytyjska firma Gremlin Interactive wprowadziła właśnie na rynek nową grę przygodową o intrygującym tytule „NORMALITY" („Normalka"). Akcja toczy się w przeraźliwie nudnym mieście Neutropolis. Każdy objaw radości jest tu tropiony przez specjalne oddziały Norm Troopers (brygady normalizacyjne?), bo przecież radość nie jest zachowaniem normalnym u dorosłych ludzi. Bohaterem gry jest Kent, młody człowiek, który swe lenistwo i brak dbałości o higienę doprowadził do artystycznej perfekcji. Kent został zamknięty przez Norm Troops na tygodniową obserwację w areszcie domowym – faktycznie, straszliwa kara dla notorycznego lenia.

Co można robić samotnie w pustym, zasyfiałym mieszkaniu? Lepiej nie pytajcie o to matki, żony ni kochanki – naprawdę są tysiące ciekawszych rzeczy niż sprzątanie, malowanie czy zmywanie naczyń. Zresztą areszt domowy wywołuje niezwykły bunt u naszego bohatera – dlaczego miałby siedzieć w tym syfie na czyjeś polecenie, świat na zewnątrz, choć równie szary i brudny, jest przecież tak interesujący... Gra, oprócz niezwykłego bohatera i scenerii, zawiera około setki animowanych scenek filmowych (normalka), ponad setkę lokacji (normalka), dziesiątki w pełni interaktywnych, renderowanych postaci (normalka), wypowiedzi głosem lektorów (normalka), no i oczywiście trójwymiarową scenerię (normalka). Jednym słowem – najnormalniejsza gra na rynku.





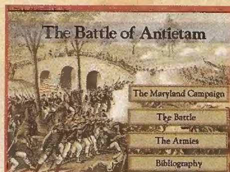
„Normality" jest w Polsce rozprowadzana przez firmę IPS-Licomp.

THE WAR COLLEGE

Pierwsze dwie części „UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR" cieszyły się niesamowitym wręcz powodzeniem. Powszechnie uznano je za najlepsze programy w historii gier komputerowych, a ich łączny nakład ocenia się na ponad 300.000 sprzedanych egzemplarzy (w samej Europie). Teraz firma GAMETEK zapowiada wydanie trzeciej części tego znakomitego cyklu, która nosi tytuł



„THE WAR COLLEGE". Autorzy twierdzą, że będzie to największa i najlepsza pozycja z całej serii „UMS". Pole walki nie jest, jak to zwykle bywa, podzielone na heksy, lecz stworzono tu unikalną wręcz możliwość rozgrywania kampanii w trzech wymiarach. Program jest tak skonstruowany, że zawiera misje z różnych okresów historycznych, między innymi z czasów Cezara, Napoleona, Lee i Hindenburga. W każdym momencie rozgrywki istnieje możliwość zajrzenia do encyklopedii, w której zawarto około 30.000 słów informacji o wszelkich detalach historycznych. Strona graficzna programu jest niezła, a dodatkowo urozmaicona jest ponad 600 bardzo ładnych fotografii. Rozgrywkę urozmaica także fajna muzyczka z płytki CD. Program dystrybuowany będzie przez firmę IPS/LICOMP, a przewidywany termin wydania, to przełom kwietnia i maja.





LIGHTHOUSE



Po niewątpliwym sukcesie „PHANTASMAGORII" firmy SIERRA nie spoczęła na laurach, lecz jeszcze gorliwiej zabrała się do pracy i oto mamy jej kolejne efekty w postaci nowych, bardzo interesujących tytułów. Jednym z nich jest przygodówka „LIGHTHOUSE", która z pewnością ma szansę stać się kolejną kultową grą, między innymi dzięki niesamowitym wręcz animacjom i grafice 3D oraz bardzo ciekawemu scenariuszowi. Oto bowiem, pewnego dnia otrzymujesz telefon od swego bliskiego przyjaciela, doktora Jeremiasza Kricka, który prosi Cię o jak najszybsze przybycie, w celu popilnowania jego jedynej córki Amandy. Chętnie przystajesz na propozycję kumpla i nawet nie wiesz co Cię czeka. Amanda zostaje porwana przez tajemniczego „Black Being" i przeniesiona w zupełnie inny wymiar, do krainy „Black Country". Ty, samotny i przestraszony, postanawiasz wziąć się w garść i wyruszasz na poszukiwania dziewczynki, nie zważając na nic. Bramą w inny świat okazuje się być... latarnia morska. Lecz pamiętaj! Gdy przez nią przejdziesz, nic już nie będzie takie jak kiedyś. Czekają Cię niesamowite przygody, miejsca pełne niebezpieczeństw, loty dziwnymi maszynami i wiele innych atrakcji. Jak już wspomniałem, program prezentuje się bardzo dobrze. Grafika w podwyższonej rozdzielczości jest po prostu zabójcza i stwarza niesamowity klimat. Nie wiemy niestety nic na temat strony dźwiękowej „LIGHTHOUSE", ani sposobu sterowania. Należy mieć jednak nadzieję, że również będą na wysokim poziomie. Jeżeli chodzi o wymagania sprzętowe, to autorzy polecają Pentium 90, choć absolutnym minimum jest 486 DX2/66 z 8 MB RAM i szybka karta graficzna. Dodatkowo należy być posiadaczem Windows 3.1 lub 95, napędu CD o podwójnej szybkości i karty muzycznej. Dystrybutorem „LIGHTHOUSE" na polskim rynku będzie firma IPS/LICOMP.



Z A P O W I E D Z I

► Firma MIRAGE zapowiada wydanie polskich produktów – „ŚWIRUS", „ROCKSTAR" i „MISTRZ POLSKI". MIRAGE nie zapomina także o wielkich hitach sprzed lat. Planowane jest wydanie składanek na płytkach CD największych przebojów firmy US GOLD po bardzo atrakcyjnych cenach. Po raz kolejny – na 18 maja – została przesunięta światowa premiera „DUKE NUKEM 3D". Jak zapowiadają producenci, gra ma być dużo lepsza od wersji shareware dostępnej już na rynku. Zapowiedziano już drugą części „UNDER THE KILLING MOON" zatytułowana „THE PANDORA DIRECTICE". Nie wiadomo jeszcze kiedy trafi do sprzedaży.

► Digital Multimedia Group zapowiada w najbliższym czasie wydanie kilku interesujących tytułów:

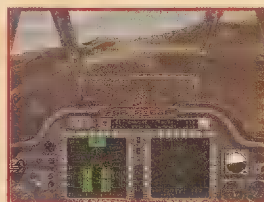
„GENDER WARS" – gra zręcznościowa z elementami strategii, utrzymana w konwencji science-fiction o wojnie płci – zapowiada się apetycznie: „XS" – gra akcji z grafiką 3D, 60 inteligentnych przeciwników, 20 plansz naszpikowanych pułapkami i wiele innych bajerów. Ponad to: „WARHAMMER 40000 DARK CRUSADER", „RENEGADE – RETURN TO JACOBS STAR", „AZRAEL'S TEAR" – patrz dział nowości.

► Firma MARKSOFT przygotowała dla miłośników pinballi dwie propozycje: „PINBALL MANIA" (PC CD i HD 3.5") i „PINBALL 3D-VCR" (CD) firmy 21th CENTURY. Dla miłośników strategii: „GETTYSBURG" (PC CD) firmy Empire — znakomita strategia z grafiką SVGA, sekwencjami video 3D, możliwością gry przez modem, z edytorem scenariuszy i muzyką oddającą klimat tamtego okresu; „ARDENY" (PC CD) oraz „CYBER JUDAS" (PC CD) – symulację o walce wywiadów, z digitalizowaną mową, animacjami i obszerną bazą danych o ponad 160 państwach.

AH-64D LONGBOW



„AH-64 LONGBOW" jest symulatorem śmigłowca, wyprodukowanym w studiach ELECTRONIC ARTS przez Andy Hollisa, człowieka który stworzył także „GUNSHIP", „F-19 STEALTH FIGHTER" i „F-15 STRIKE EAGLE III". Ogromne doświadczenie Hollisa procentuje niesamowicie. Oto mamy przed sobą teren misji o wielkości 20.000 km kwadratowych, w pełni teksturowany i opracowywany na podstawie doskonałych map geograficznych. Śmigłowiec jest niezwykle dynamiczny w obsłudze, posiada mnóstwo cech, które czynią go naprawdę realistycznym. Misji do wypełnienia jest ogromnie dużo – ponad 250. Grafika SVGA uzupełniana jest przez szereg doskonałej jakości filmików. Jeżeli chodzi o stronę muzyczną – to po prostu odjazd! Słychać rozmowy pilotów, rozkazy, krzyki euforii, [illegible] wszystko to na podkładzie świetnej muzyki. Dystrybucją tego programu zajęła się firma IPS/LICOMP, a przewidywany termin wydania to druga połowa maja.



„Terra Nova" jest najnowszym produktem firmy Looking Glass. W grze zasiadasz zasiadasz za sterami najnowocześniejszego robota bojowego. Twoim zadaniem jest wykonywanie misji, w których głównym celem będzie uwolnienie zakładników z rąk wroga. Gra zawiera 37 misji, w tym dwie treningowe. Misje będziemy wykonywać na czterech planetach – w nocy podczas śnieżycy lub w upale. Będziemy mieć do dyspozycji 13 typów broni. Oczywiście przed każdą misją będziemy mieli okazję obejrzeć świetnie zrobione filmiki.



TERRA NOVA

„Terra Nova" jest drugą dobrą grą Loking Glass – po „Flight Unlimited". Niestety, tak jak poprzedni program, tak i ten jest przeznaczony dla posiadaczy Pentium.

Gra pracuje w rozdzielczości 320x240 i 640x480 w 256 kolorach, a minimalne wymagania sprzętowe to Pentium 60 MHz i 8 MB RAM.



DESERT WOLF



Dawno nie było już na Amigę gry tak dopracowanej, wciągającej i tak dobrze wykonanej. „Desert Wolf" to połączenie symulatora i strzelaniny. Gracz zasiada za sterami nowoczesnego myśliwca bojowego o kryptonimie Pustynny Wilk, aby wziąć udział w kilkudziesięciu misjach bojowych. Zadania polegają na zniszczeniu broni, jednostek bojowych oraz składów amunicji wroga. Gra jest dość trudna, ale dzięki temu nie nudzi się zbyt szybko i mobilizuje gracza do coraz większego wysiłku. Niebawem trafi ona na rynek staraniem firmy Seven Stars znanej choćby z „Kajko i Kokosz". Będzie to niewątpliwie perełka na mocno spustoszonym rynku amigowym.



RELACJA Z ECTS '96

Znów przyszła wiosna, a wraz z nią kolejna edycja największych w Europie targów gier komputerowych – ECTS. Tradycyjnie już, większość wystawców ulokowała się w hali Olympia, ale podobnie jak w latach ubiegłych, niektóre firmy wybrały na miejsce usytuowania swoich stanowisk zaciszne, przestronne i klimatyzowane pomieszczenia hotelowe.



Zdaniem wszystkich odwiedzających, Targi wypadły znacznie mniej okazale niż ich poprzednie edycje. Spowodowane to było przede wszystkim brakiem kilku „największych z największych" – firm software'owych będących przysłowiowymi lokomotywami rynku gier. Wśród wielkich nieobecnych należy wymienić Electronics Arts i Virgin. Zabrakło też wielkich wydarzeń, jakimi były w poprzednich latach premiery PlayStation i Segi Saturn, których rywalizacja stanowiła centrum uwagi specjalistów i fanów gier. Tym razem wydarzeń, które mogłyby wstrząsnąć światowym rynkiem gier, po prostu



nie było. Jeśli zaś idzie o software, to z pewnością na miano wydarzenia zasługiwała prezentacja gry „Quake" – oczywiście wersji roboczej. Wzbudzała ona olbrzymie zainteresowanie zwiedzających, o czym świadczyły tłumy, żądne mocnych wrażeń, szturmujące stoisko stylizowane na posępne zamczysko ■ olbrzymią bramą i dwiema wielkimi pochodniami. Na kilku komputerach, ukrytych w niewielkiej sali, do której trzeba było dojść po schodach ciemnymi korytarzami, prezentowano roboczą wersję „Quake'a". To co zademonstrowano robi naprawdę duże wrażenie. Tak więc rywalizacja między dużymi projektami ■ doomowego podwórka „Duke Nukem 3D" i „Quake", nabiera rumieńców. Zanim obydwie gry wejdą na rynek, mają już rzesze zarówno zwolenników, jak przeciwników. Oczywiście opinie graczy w głównej mierze oparte są na próbkach tego, co zechciały zaprezentować twórcy gier. O ile w przypadku „Duke Nukem 3D" dostępna jest wersja shareware'owa gry, to w przypadku „Quake" jedynie w sieci Internet dostępna była przypadkowa [illegible] niewielkich fragmentów [illegible] teraz w Londynie „Quake" pokazał swój „lwi pazur" i zapowiada się na wielki hicior. Tymczasem producenci „Duke Nukem 3D" zapowiadają, że to wszystko, co zaprezentowano w wersji demo – choć jest rewelacyjne – będzie zdecydowanie przerobione, ■ zmiany mogą sięgnąć nawet 50%. Chyba w historii gier komputerowych nie było takiej sytuacji, że jeszcze przed premierą dwie gry z tego samego gatunku muszą tak ostro rywalizować – do tego stopnia, że produkty skończone nie trafiają na rynek, ■ celowo opóźnia się ich premierę, aby jeszcze je udoskonalić.

Wracając jednak do samych Targów – można odnieść wrażenie, że ich ranga gwałtownie spada. Z czego to wynika. Oczywiście z coraz większej konkurencji. Za oceanem ruszyły olbrzymie Targi E3, w Cannes wystartowały Milla, planowana jest europejska edycja Comdex, a we wrześniu startuje CeBit Home. Nic więc dziwnego, że w tej sytuacji organizatorzy ECTS zdecydowali się na „uśmiercenie" edycji wiosennej i teraz Targi będą odbywały się tylko raz do roku, jesienią.

Większość wystawców podeszła do Targów w sposób roboczy, tak więc ich charakter przybrał bardziej formę spotkań biznesowych niż typowego show. Pewnym zaskoczeniem był fakt udziału tak dużej liczby wystawców, prezentujących produkty typowo multimedialne – leksykony, atlasy, encyklopedie, programy edukacyjne itp. To wszystko niewątpliwe wpłynęło na ogólny charakter Targów, które jak wspomniałem na początku artykułu, wypadły dość blado. Nie mniej jednak ■ dziennikarskiego obowiązku należy odnotować szereg dość istotnych dla rynku komputerowego wydarzeń, które w większym lub mniejszym stopniu miały związek z Targami. I tak, po raz pierwszy Targi miały własne studio telewizyjne, które obsługiwała ekipa MicroProse. Dzięki współpracy z siecią BBS, wprost z tego studia przekazywane były (dla radia i telewizji) relacje z ważniejszych wydarzeń targowych, m.in. wręczania nagród (swoistych „Oskarów" w dziedzinie komputerowej rozrywki) w 17 kategoriach, wywiady, ciekawostki z życia targów. W studio ECTS TV występowali m.in. Malcolm Miller – szef oddziału Segi w Europie, Chris Deering – Sony Computer Entertainment, Peter Molyneux – szef i założyciel firmy Bullfrog. Z ostatnim z wymienionych również my mieliśmy przyjemność rozmawiać.

Na Targach zaprezentowało się wiele nowych firm, które chcą odegrać jakąś rolę w oprogramowaniu typowo rozrywkowym. Przy czym słówko „nowe" należy traktować umownie, gdyż trudno uznać za nową firmę IBM, która baz żenady zaprezentowała kilka ciekawych projektów gier. Do rywalizacji na polu gier przyłączyła się firma Hasbro – znany potentat w branży zabawkarskiej. Wspaniale zaprezentowała się firma Philips Media, która zaczyna już zajmować znaczące miejsce na rynku. Z ciekawostek należy wspomnieć, że największa francuska firma Infogrames połączyła się z Ocean. Dzięki temu „małżeństwu z rozsądku" nowo powstały twór wywindował się, aż na 5 miejsce w światowym rankingu firm działających w branży gier. To połączenie sił i środków może w przyszłości zaowocować ciekawymi produktami, gdyż dotychczas Infogrames dał się poznać jako twórca wspaniałych przygodówek: „Alone in the Dark", „Time Gate", „Prisoner of Ice", natomiast Ocean to głównie gry akcji i rewelacyjne symulatory. Zapowiada się więc niezwykle ciekawie.

Jeśli już jesteśmy przy zmianach firmowych, to należy zauważyć zmiany strukturalne wewnątrz olbrzymiego koncernu Warner Bros. Powołano właśnie firmę



Warner Interactive International, która wchłonęła Time Warner Interactive – niezależny oddział działający w Europie. Nowo powstała firma wchłonęła ponadto Accolade, Inscape i przygotowuje się do wielkiego szturmu na rynek gier. Do końca roku wprowadzi kilkadziesiąt nowych tytułów. Przechodząc do rynku konsol – przyzwyczailiśmy się już do obecności na rynku PlayStation i Saturna. Ten ostatni zdaje się nieco odstawać ilością i jakością gier w stosunku do konsoli Sony. Nie należy jednak zapominać, że Sega nie jest kopciuszkiem na rynku gier i nie da się z niego tak łatwo wypchnąć. Przygotowuje więc szereg nowych, rewelacyjnych gier, mających wzmocnić pozycję Saturna na rynku, ■ są to m.in. „Virtua Cop II", „Virtua Fighter III", „Nights". Podpisano umowy na: „Tunnel B1", „Heart of Darkness".

Sony PlayStation też nie próżnuje i zaprezentowało: „Toshinden 2", „Tekken 2", „Virtua Lemmings" i wiele innych.

Kończąc naszą pierwszą krótką relację z Londynu, warto wspomnieć o odbywającej się w tym samym czasie imprezie dla Amigowców, ■ mianowicie World of Amiga – relację z niej możecie przeczytać w AMIGA COMPUTER STUDIO. Jednak najważniejszym w naszym mniemaniu wydarzeniem – które pozostawało niestety w cieniu innych – była prezentacja na stoisku DADC Sony systemu DVD. Nie ma wątpliwości, co do tego, że szykuje się wielka rewolucja w dziedzinie nośników danych. Zaprezentowane krążki dwuwarstwowe nie różnią się wyglądem od tradycyjnych płytek CD. Za to ich pojemność wzrosła już do 4.3 GB. Niebawem będzie możliwe wprowadzenie zapisu w kilku warstwach! Jeśli kogoś interesuje ta tematyka odsyłamy do miesięcznika CD-ROM MAGAZYN MULTIMEDIA.



Za miesiąc odkryjemy kolejne tajemnice ECTS i przedstawimy obszerną relację o tym jakie ciekawe propozycje gier przedstawiły poszczególne firmy.

■ [redacted]

W niedługim czasie po premierze w USA, mamy ją wreszcie w Polsce! Niejednemu fanowi symulatorów lotniczych śniła się już po nocach! Mowa o grze „TOP GUN" opracowanej przez Spectrum HoloByte! Czas pokaże, czy osiągnie równą sławę, co jej pierwowzór — słynny przebój filmowy pod tym samym tytułem. Jestem pewien, że w Polsce jest niewielu młodych ludzi, którzy nie znają „TOP GUN" z kin, kaset wideo czy wreszcie z emisji w polskiej TV. Właścicielem praw autorskich do „TOP GUN" jest hollywoodzki gigant Paramount Pictures. Nabywcą licencji do gry „TOP GUN" jest nie mniej słynna MicroProse. Polskim dystrybutorem gry jest firma IPS Computer Group. „TOP GUN — fire at will" to pełne przeniesienie filmowych emocji na ekran komputera. Teraz grający ma szansę wcielenia się w rolę Maverick'a! Akcja gry rozpoczyna się — podobnie jak w filmie — nauką w szkole „TOP GUN". Twoim filmowym wykładowcą będzie niezapomniany „Hondo", w którego roli występuje ten sam filmowy aktor James Tolkan. Podobnie jak Maverick w filmie — przystąpisz do twardej walki o miano najlepszego kadeta w szkole. Kiedy osiągniesz swój cel, akcja gry odbiegnie od nurtu fabuły filmu. Ale odbiegnie z korzyścią dla gry, która rządzi się innymi prawami niż film! Kolejne etapy gry przeniosą Cię w zapalne punkty związane z nasilającym się ogólnoświatowym kryzysem. Masz do wypełnienia grubo ponad czterdzieści misji o rosnącym stopniu trudności. Można je pogrupować w kilka podstawowych typów misji. Do najczęściej stosowanych należą:



TOP GUN

FIRE AT WILL!



dystrybucja: IPS
TEL.(0-22)642-27-66
cena: 146.00 ,-
wymagania:
PC 486 DX2, 8 MB RAM, SVGA, SB, GUS, CD-ROM x2 (2 CD)

SPECTRUM HOLOBYTE

92%

SYMULACJA



• Barrier Combat Air Patrol — czyli zaporowy bitewny patrol powietrzny, oczyszczający z wroga teren, w promieniu niewielu mil od macierzystego lotniskowca,

• Alert Five — czyli alert piątego stopnia. Twój samolot będzie umieszczony na katapulcie, gotowy do startu w razie zagrożenia. Wystartujesz wyłącznie na rozkaz, a po stoczeniu walki, natychmiast na rozkaz powrócisz na lotniskowiec.

• Reconnaissance — czyli loty zwiadowcze. Trzeba w nich dolecieć nad określony obszar i wykonać zdjęcia wywiadowcze. Samolotom wroga, które będą usiłowały Ci w tym przeszkodzić — wydasz bezlitosną walkę.

Twoim wspaniałym narzędziem walki będzie słynny myśliwiec ochrony floty o zmiennej geometrii skrzydeł F-14 Tomcat. Jego standardowe uzbrojenie stanowią: szybkostrzelne działko M61A1 kalibru 20 mm (6000 strzałów/min) oraz rakiety AIM7 Sparrow, AIM-9 Sidewinder oraz AIM-54 Phoenix. Standardowe wyposażenie stanowią m.in.: radar AN/AWG-9 Hughes (potrafi obramować maksymalnie 6 celów powietrznych, i śledzić jednocześnie 24 cele), kamera telewizyjna TCS do namierzania i atakowania celów odległych nawet o 120 mil morskich oraz system taktycznego rozpoznania przestrzeni TARPS. System ten wyposażony w szerokokątną panoramiczną kamerę telewizyjną i kamerę termowizyjną oraz komunikuje się z pilotem poprzez wskaźnik przezierny HUD (Head-Up Display). Wspominam te znane na ogół szczegóły po to, aby upewnić naszych Czytelników, że jest to wszystko wiernie odwzorcowane w grze-symulatorze „TOP GUN". Gra jest wydana na 2 dyskach CD, posiada bardzo obszerną i starannie wydaną instrukcję w języku polskim i zwięzłą, bardzo czytelną kartę referencyjną z podaniem klawiszologii i szczegółowym objaśnieniem wskazań wszystkich trybów HUD-a. Menu główne gry umożliwia:

• opcją Set Up — skonfigurowanie joysticka, ustawienia szczegółowe opcji dźwięku i grafiki a w przypadku wystąpienia kłopotów dostosowanie konfiguracji grafiki dla poprawienia szybkości gry.



• opcją Viev Objects — przegląd graficzny obiektów własnych i nieprzyjacielskich wraz z ich bazą danych i narracją głosową.

• opcją Game — wyświetlenie szczegółowego menu opcji pozwalającego na rozpoczęcie nowej gry, załadowanie gry zapisanej oraz uruchomienie opcji multiplayer, umożliwiającej grę kilku osób przeciwko innym osobom poprzez sieć, poprzez połączenie szeregowe lub via modem. Można wybierać spośród misji pojedynczych (w tym instatnt action — gra natychmiastowa) lub rozpocząć kampanię. W obrębie instant action umieszczono ciekawy scenariusz Endless Enemies (niekończący się wrogowie). Jeśli zdecydujesz się na niego, będziesz nieustannie atakowany przez coraz to nowe eskadry samolotów, do momentu, dopóki nie zostaniesz zestrzelony lub nie zrezygnujesz z gry. O aminicję w tym scenariuszu nie potrzebujesz się martwić. Oczywiście we wszystkich rodzajach akcji i kampanii możesz określić opcje dostępności amunicji, paliwa, występowania olśnień, przeciążeń, itd. Grafika w trybie wysokiej rozdzielczości nie budzi zastrzeżeń, w trybie VGA pozostawia jednak pewne poczucie niedosytu. Dźwięk poprawny, choć nie tak dobry jak np. w „WING COMMANDER 4", za to „ostry" motyw muzyczny (znany zresztą z filmu) przygrywający w tle jest doprawdy świetny. Gra może być zainstalowana pod DOS-em oraz pod Windowsami '95. Nie wdając się w szczegóły zawarte w dołączonym również do gry przewodniku instalacyjnym — wspomnę, że wydawca gry zdecydowanie rekomenduje instalowanie gry pod DOS-em, jeśli tylko na to pozwala konfiguracja sprzętowa. Gra jest godna polecenia. Życzę ilości startów równej liczbie lądowań!



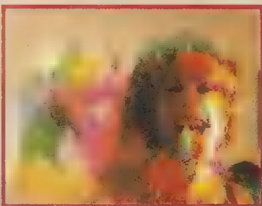






■ REBET





DETECTIVE" — „Pojedynek o Czarny Diament" jest reklamowana jako... „pierwszy [redacted] swoim rodzaju — prawdziwy interaktywny film". Czy reklama mówi prawdę? Odpowiedź brzmi — tak! Jest to rzeczywiście interaktywny film, [redacted] ścisłym tego słowa znaczeniu. Grający ma bardzo dużą możliwość sterowania biegiem jego akcji. Co krok może wybierać między kilkoma wątkami równoległymi... przeciwko swoim interesom! Dzięki tej cennej właściwości gry jej warianty mnożą się, jak słynne króliki australijskie! I w tym właśnie pomyśle „Electronic Arts" ujawniła swój „lwi pazur"! Dzięki temu, po odegraniu swojej roli w „Czarnym Diamencie", będziesz oglądał zakończenie filmu, który [redacted] właśnie stworzyłeś! Oczywiście tych zakończeń jest bardzo ograniczona ilość! Ale wolnego!.. Eksponowanie pełnoekranowego i niestatycznego filmu wymaga dużej pamięci RAM i bardzo szybkiego procesora. To zawęża [redacted] sposób oczywisty grono nabywców gry. Wymagania te można jednak złagodzić idąc na pomniejszenie wielkości ekranu filmu. Można również ograniczyć jego rozdzielczość, to znaczy ilość linii na tym ekranie. „Electronic Arts" przyjęła również i takie rozwiązanie! Ograniczyła ponadto gamę kolorów filmu. Skutek jest taki, że za dużo w nim ciemnych brązów i sepii. Ale to z pewnością daje oszczędności na rzecz płynności animacji filmu. Nic za darmo! Powstaje pytanie, czy wyszło to wszystko na dobre jakości obrazu prezentowanych filmów? Moim zdaniem, niestety nie. Teraz kilka zdań o intrydze tego interaktywnego filmu. Znowu zacytuję słowa reklamy: „... wraz z psychicznym detektywem Erykiem Foxem stoczysz myślowy pojedynek o czarny diament. Poznajesz zagmatwany świat myśli tego „psychicznego detektywa" w momencie, kiedy wkracza on w centrum tajemniczych wydarzeń związanych [redacted] nie wyjaśnionym morderstwem. Wkraczasz w atmosferę pełną grozy, intryg, przemocy, szalonych podróży w głąb umysłów i nikczemnych podstępów. Przeniknij myśli innych postaci i odkryj ich słabości..." Czy tego rodzaju ujęcie tematu filmu jest atrakcyjne? Dla jednych z pewnością będzie, dla innych raczej nie! Ja należę do tej drugiej grupy i bardzo lubię oglądać „normalne" kryminały. W grze-filmie bierze udział kilku bardziej znanych amerykańskich aktorów na tle całej plejady tych mniej znanych. Film reżyserował znany amerykański reżyser John Sanborn — zdobywca nagrody Emmy. Autorem scenariusza jest należący do „Writes Guiold" pisarz — Michael Kaplan. Naszych Czytelników pragnę uprzedzić, że film jest przesycony dialogami mówionymi w języku angielskim. Na dobre słowo zasługuje wyróżnienie prostego i łatwego interfejsu sterowania grą. W aktualnie tworzonych grach staje się to już — na szczęście — obowiązującym standardem.

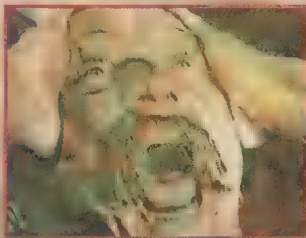
PSYCHIC DETECTIVE



Nowe, coraz lepsze metody programowania wspomagane wielką pojemnością zapisu krążka CD-ROM-u umożliwiają tworzenie nowych form gier. Zdarza się, że powstają nawet nowe ich gatunki. Pogoń za oryginalnością gier to nic innego, jak nieustanna walka o klienta. Ci klienci — to my. Jesteśmy zaskakiwani coraz to nową ofertą! Towarzyszy temu agresywna reklama, że to nowe jest niezwykłe, wspaniałe i niepowtarzalne! A jak jest naprawdę? Rozpatrzmy rzecz na przykładzie wkraczania filmu do gier. Zaczęło się od krótkich, niewinnych wstawek sekwencji filmowych. Z czasem były one coraz częstsze i dłuższe. Ale zauroczenie tymi wstawkami dość szybko minęło! Doszło do tego, że udział filmu przeważył nad samą grą. Z czasem stał się narzędziem jej akcji. Zaczęto określać takie gry mianem filmów interaktywnych. Odpowiedzmy sobie teraz na pytanie — co to w końcu takiego te interaktywne filmy? Grający ma po prostu możliwość czynnego udziału w akcji filmu. Może wpływać na bieg wydarzeń w grze. No i zaczęto mówić od razu, że gra ma akcję nie liniową! Słyszy się nawet, że wszystko się może w niej wydarzyć! Oczywiście nie jest to prawdą! Taka gra posiada dla głównego nurtu akcji jedynie kilka wątków równoległych. Możemy w nich dowolnie przebierać! I w końcu wygramy lub przegramy grę. I to już wszystko! Czy to wiele? Myślę, że to nie jest mało. Wydana przez znaną firmę „Electronic Arts" gra pod tytułem „PSYCHIC DETECTIVE" — „Pojedynek o Czarny Diament" ...

dzy kilkoma wątkami równoległymi. Czasem jest to rzeczywiście zwrot akcji o 180 stopni! Często jednak jest to tylko wybieranie spośród możliwych wątków rozmowy. Wtedy wpływ na zasadniczy bieg akcji jest znikomy lub żaden. Ale to nie wszystko! Zupełnym zaskoczeniem dla grającego jest możliwość wyboru patrzenia na świat filmu „oczami" nie tylko głównego bohatera, ale również poszczególnych postaci filmu. Nie wszystkich wprawdzie, ale wielu spośród nich! Taką możliwość program udostępnia [redacted] trakcie akcji filmu dość często! Czy jest to istotne dla akcji gry? Moim zdaniem to ogromnie ważne! Zaraz to uzasadnię! „PSYCHIC DETECTIVE" to typowy kryminał. W fabule gry bierze udział wiele postaci. Każda [redacted] nich ma inne motywacje, inne cele w akcji filmu. Jeśli wybierzemy „oczy" którejś z nich, to właśnie ona pokieruje dalszą akcją gry. Na pewno nie będzie działała przeciwko swoim interesom!







dystrybucja: IPS
TEL.(0-22)642-27-66

cena: 134.00 ,-

wymagania:
PC 486DX50, 8MB RAM, SVGA, SB, GUS, CD-ROM x2 (3 CD)

80%

ELECTRONIC ARTS '96

INTERAKTYWNY FILM

■ [illegible]

CAESAR 2

Sierra kontynuuje natarcie! Jeszcze nie ochłonęliśmy po udanym dre[redacted] „SHIVERS", a [redacted] już jej pol[redacted]ki dystrybutor, firma IPS Computer Group oferuje [redacted] kolejną gorącą no[redacted] Jest [redacted] strategiczno-ekonomiczna „CAESAR II" nawiązująca do idei „SIM CITY", ale wzbogacona [redacted] dodatkową opcję prowadzenia wojny. Jak nietrudno odgadnąć, gra przenosi nas do starożytności. Grającemu będzie powierzona rola gubernatora rzymskiej prowincji, w okresie budowy podwalin Cesarstwa. Akcja rozgrywa się mniej więcej w trzecim wieku przed narodzeniem Chrystusa. Repub[redacted] Rzymska zaczyna dopiero powstawać. [redacted] razie tworzą ją rozproszone, nie [redacted] pełni autonomiczne miasta-państwa. Dopiero po dłuższym procesie jednoczenia tych organizmów, Rzym stanie się wspaniałym cesarstwem, które swoimi absolutnymi rządami obejmie cały śródziemnomorski świat.

Fani tego typu gier z pewnością pamiętają uprzednią wersję „CAESARA", który cieszył się umiarkowanym powodzeniem [redacted] polskim rynku gier. Otóż spieszę poinformować Czytelników, [redacted] „CAESAR II" [redacted] się ma do swego poprzednika, jak Izba Lordów do Izby Wytrzeźwień. Niby [redacted] izba, ale jednak zupełnie inna. Izometryczna organizacja ekranu głównego gry jest bardzo bliska wyglądem do „SIM CITY 2000", czy jak kto woli do „TRANSPORT TYCOONA". Grafika, choć „tylko" w trybie [redacted] kolorów — sprawia bardzo dobre wrażenie. Tło muzyczne i digitalizowana mowa [redacted] pełni zadowala. „CAESAR II" [redacted] wygodny, łatwy do opanowania i przyjazny dla użytkownika interfejs obsługi gry. Odnosi się [redacted] również do interfej[redacted] typu „kliknij i pokaż" służącego do sterowania fazą [redacted] ale o walce będzie [redacted] zakończeniu recenzji. Budując miasto, masz [redacted] dyspozycji dziesiątki atrakcyjnych form architektonicznych. Możesz wybierać spośród tuzinów budowli, których wygląd odtwarza autentyczne wzory starożytnych budynków. Są to m.in. świątynie, akwedukty, lazarety, łaźnie, cyrki i stadiony. Możesz wznieść słyn[redacted] Forum Romanum, stawiać fortyfikacje, mury obronne i wieże wokół miast. Staniesz się budowniczym słynnych dróg rzymskich i mostów ponad rzekami. Będziesz tworzył kohorty legionów i pospolite ruszenie procarzy. Będziesz kierował [redacted] oddziały do walki przeciwko barbarzyńcom, bronił swojej prowincji i umacniał swoja sławę wojownika. Pokierujesz ekonomią, wytwórczością i finansami swojej prowincji. Będziesz oceniany i — z nominacji Cezara — zajmował coraz to wyższe stanowiska. Twoim ostatecznym celem będzie wywołanie powstania i ogłoszenie się nowym Cezarem. Dobre, trójwymiarowe ani[redacted] filmiki wkomponowane [redacted] grę, bez wątpienia dodają jej dużo uroku. Gra „CAESAR II" została dobrze przyjęta w Europie Zachodniej i otrzymała pozytywne recenzje magazynów gier komputerowych tamtego obszaru.



Na samym początku gry Cesarstwo Rzymskie składa się [redacted] jednej prowincji Lacjum (Latium), w której centrum leży Rzym. Twoje zadanie polega [redacted] stopniowym powiększaniu Imperium Romanum poprzez pomyślny rozwój kolejnych, sąsiadujących [redacted] nim prowincji. Twoim pierwszym zadaniem będzie wybór prowincji, którą spróbujesz przekształcić [redacted] potężne i bogate zaplecze Rzymu.

Na terytorium pierwszej prowincji będą leżeć małe i odizolowane od siebie miasta (niektóre z nich będą zamieszkałe przez wrogie Ci i niezależne plemiona). Na tym właśnie rozległym obszarze będziesz musiał założyć i rozbudować stolicę swojej prowincji. W jej granicach będą znajdować się obszary, nadające się do uprawy [redacted] tereny, [redacted] których można będzie uruchomić kopalnie i kamieniołomy, wszystkie ośrodki wytwórczości, niezbędne dla rozwoju gospodar[redacted] Twojego miasta. Twoje dokonania będą oceniane [redacted] czterech kategoriach: Peace (pokój), Culture (wiadomo co), Prosperity (pomyślność) i Empire (Cesarstwo).





Gdy osiągniesz wymagane minimum [redacted] każdej z tych kategorii [redacted] wymagane minimum dla całej rozgrywki (średnia wszystkich kategorii), otrzy[redacted] awans, oddasz prowincję pod władanie Rzymu i będziesz mógł wybrać sobie następną prowincję do „skolonizowania", spośród licznych, graniczących z Imperium. Bieżące informacje [redacted] uzyskanych [redacted] tych kategoriach wynikach podaje wyrocznia, znajdująca się [redacted] lewej krawędzi ekranu Forum, o którym piszę nieco niżej. Gra kończy się [redacted] dwóch przypadkach:



- kiedy opanujesz wystarczająco wiele prowincji, by móc uzyskać najwyższy [redacted] i zostać cesarzem Rzymu,
- gdy nie sprostasz standardom gry i rozłościsz Cesarza, wtedy Twój los będzie nie do pozazdroszczenia...

Gra [redacted] kilka poziomów trudności: novice, easy, normal, hard i impossible, co sprawia, że każdy będzie mógł [redacted]aleźć dla siebie poziom, odpowiednio dostosowany [redacted] swego doświadczenia w tego typu g[redacted]ach.

Jeśli nie masz chęci lub [redacted] na rozgrywanie całej kampanii, [redacted] jeśli Cię interesuje wyłącznie proces budowy miasta — możesz wybrać tryb „City Building Only". W tym trybie będziesz mógł się skupić wyłącznie [redacted] projektowaniu miasta i zarządzaniu nim, ustalając so[redacted] — [redacted] miarę postępu gry — swoje własne cele. W tym trybie nie będziesz atakowany, ale też nie będziesz miał możliwości wygrania gry.

Bardzo ciekawym ekranem gry jest



ekran Twojego centrum Zarządzania, nazwany Forum. Możesz tutaj:

- obserwować wskaźniki [illegible]stwa, pokoju, pomyślności i kultury,
- kontaktować się [illegible] cesarzem (i płacić mu daniny...),
- nadzorować funkcjonowanie zakładów,
- ustalać wysokość podatków,
- zarządzać zasobami siły roboczej,
- dowodzić legionami,
- otrzymywać informacje o wynikach swojego miasta i prowincji. [illegible] wzmiankę zasługuje również specjalny ekran Querry. Jest [illegible] po prostu ekran podręcznika gracza. [illegible] obu poziomach gry — miasta i prowincji — korzystanie [illegible] przycisku uruchamiającego ten właśnie ekran — jest wygodnym sposobem uzyskiwania informacji o wszystkich zagadnieniach gry „CAESAR II", [illegible] tym informacji [illegible] tle historycznym, jak również uzyskanie pomocy [illegible] podpowiedzi [illegible] interesującym Cię obiekcie. Informacje te podane [illegible] w języku angielskim, [illegible] osób mających zaawansowane podstawy tego języka. Nie znający angielskiego mają do dyspozycji elegancką [illegible] świetnie napisaną w języku polskim i bogato ilustrowaną instrukcję do gry „CAESAR II".

[illegible] zakończeniu — [illegible] zdań na temat ekranu bitwy. [illegible] poziomie prowincji bitwy będą się odbywać [illegible] każdym razem, gdy zrobisz jedną z dwóch następujących rzeczy:

- wyślesz kohortę, aby rozprawiła się z armią barbarzyńców,
- wydasz rozkaz, aby podbiła lokal[illegible] plemię.

Przeciwnikami będą wojownicy z wielu narodów: m.in. Etruskowie, Dalmatyńczycy, Grecy, Hunowie itp. Wszystkie [illegible] plemiona i narodowości mają własne style prowadzenia walki. Ekran bitwy składa się [illegible] pola bitwy i specjalnego panelu kontroli. Widowisko [illegible] jest interesujące, [illegible] interfejs sterowania walką nieskomplikowany. [illegible] „CAESARA II" grało mi się przyjemnie, niestety krótko — taki już los recenzenta, [illegible] po kilku dniach z grą się musi rozstać.

■ RESET

dystrybucja: IPS
TEL.(0-22)642-27-66
cena: 134.00 ,-
wymagania:
PC 486 SX, 8 MB RAM, SVGA, SB, CD-ROM x2 (1 CD)

SIERRA '95
SYMULACJA

SHOCKWAVE ASSAULT

Ta gra to nowy, łakomy kąsek dla fanów strzelanek — zarówno tych młodszych, jak i nieco starszych. Grę wydała znana Electronics Arts — gniazdo, z którego wyfrunął już niejeden „strzelankowy" jastrząb, a nierzadko orzeł. Jeśli idzie o wprowadzenie nowoczesności do „strzelankowego" gatunku gry — to wydaje się, że wydawcy poszli tym razem na całość. Mało, że gra jest interaktywnym filmem! Jej programiści sięgnęli do najnowocześniejszego systemu operacyjnego, jakim jest Windows 95. Niestety w swym zapale zapomnieli o potrzebie równoległego dostosowania gry do starego i niezawodnego DOS-a. Pragnę jednak w tym momencie pocieszyć posiadaczy wszystkich konfiguracji sprzętowych, którym wielkość pamięci RAM, pojemność „twardziela" czy jakiekolwiek inne przyczyny nie pozwalają „jeszcze" na zainstalowanie najnowszego „okienkowego" produktu firmy Microsoft. Nie tylko ten system operacyjny, ale i sama gra narzuca posiadanie dość wysokiej konfiguracji sprzętowej. Jej niezbędne minimum stanowią: 486/66 MHz, 8 MB RAM, karta graficzna 1 MB SVGA, napęd CD-ROM min. x2, 8-bitowa karta dźwiękowa oraz mysz w standardzie Microprose plus joystick. Ale tak naprawdę, to pełną satysfakcję z gry przynosi dopiero dysponowanie procesorem Pentium, 16 MB RAM, napędem CD-ROM o poczwórnej prędkości, kartą graficzną SVGA z 2 MB pamięci VRAM (wymagana dla grafiki 16-bitowej) oraz 16-bitową kartą muzyczną. Drodzy moi, nie denerwujcie się! Ja też jestem już nieco zaniepokojony tempem wzrostu sprzętowych wymagań, jakie narzucają nam — ręka w rękę — producenci gier i fabrykanci podzespołów komputerowych. Jeśli już jednak posiadamy choćby najskromniejszą przepustkę hardware'ową do raju pod szyldem „SHOCKWAVE ASSAULT", to trzeba przyznać, że czekają nas duże przeżycia i wrażenia. Legenda w tej grze jest mało istotna — rzecz natomiast w refleksie i celnym strzelaniu. Z tej przyczyny pomijam opisanie jej nieskomplikowanej legendy. Gra składa się z dwóch części. W pierwszym odcinku, zatytułowanym Invasion Earth (Inwazja Ziemi), będziemy odpierać najazd Obcych na różnych kontynentach kolebki naszej cywilizacji. Kiedy





odniesiemy sukces, przejdziemy do kontrataku i do części drugiej gry, nazwanej „Operation Jumpgate" (Operacja „Wrót Przeskoku"). Teraz to my będziemy dokładać Obcym, a walka będzie się toczyć w różnych punktach naszego układu słonecznego. Najpierw rzućmy okiem na Menu Główne gry (Main Menu). Zawiera ono cztery opcje: wykonania bieżącej misji, okno stanu gracza, okno opcji urządzenia sterującego oraz przycisk opisu wyjaśniającego (wszystkie przyciski menu głównego). Okno stanu gracza umożliwia wprowadzenie danych nowego gracza, wczytanie i zapisanie stanu gry oraz ustalenie parametrów gry. Gra oferuje trzy stopnie trudności: Cadet, Wingman oraz Ace. Ekran opcji urządzenia sterującego udostępnia wybór sterowania joystickiem, klawiaturą i myszką.

Twój pojazd w grze to wspaniały myśliwiec F177 wyposażony w lasery i rakiety. Startujesz z Bazy (w Omaha), która zaopatruje Twój myśliwiec przed każdą misją, dostosowując uzbrojenie Twojego F177 do jej celów. Kokpit Twojego myśliwca jest czytelny i nieprzeładowany. Lewa część obrazuje stan: paliwa, naładowania lasera, pola siłowego i wielkość zapasu rakiet. W centrum kokpitu mamy ekran z wykresem kursu. To jest istotne urządzenie. Pokazuje ono granice „bezpiecznej strefy", zapewniającej uniknięcie trafień ognia własnych jednostek. W lewej części kokpitu umieszczono ekran komunikacyjny i „misjomierz", który informuje [illegible] pozostającej do wypełnienia części misji. Dobrze rozwiązano celownik, umożliwiający wrażenie (naprawdę celnym) ogniem wrażych obiektów. Jeśli w zapale walki nagle spostrzeżesz, że zabraknie Ci wkrótce paliwa, amunicji i energii w polu siłowym, [illegible] do bazy daleko, jest na to rada! Przelecisz bezpośrednio pod jednym z tankowców umieszczonych na trasie każdej misji — i po kłopocie! Na koniec — mały poradnik, co zrobić, aby ocalić ludzkość? Musisz więc przede wszystkim ukończyć wszystkie misje. Pomyślne zakończnie każdej misji następuje po wykonaniu wszystkich jej zadań podanych przez oficera dyżurnego na początku. Na pokładzie F177 dysponujesz Inteligentnym Komputerem Bojowym. Podaje on, tuż przed startem, przydat-ne informacje i przypomina cele misji podczas jej trwania. Program jest przyjazny. Jeżeli nie uda Ci się wykonać jakiegoś zadania, otrzymujesz dodatkową szansę, rozpoczynając wykonanie tego zadania (nie misji) od początku.

■ RESET

dystrybucja: IPS
TEL.(0-22)642-27-66
cena: 134.00 ,-
wymagania:
PC 486 DX2, 8 MB RAM, SVGA, SB, CD-ROM x2 (1 CD), WINDOWS 95

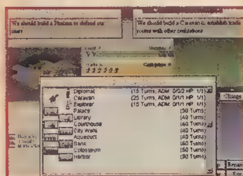
90%

ORIGIN '95
STRZELANKA



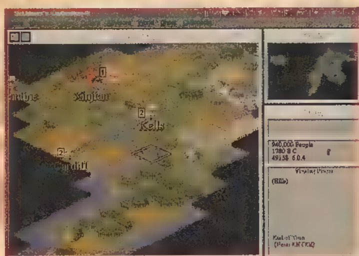


„Civilization" Sida Meiera to dziś już klasyka komputerowych gier strategicznych. Gra jest na tyle dobra, że nawet dziś, choć jej oprawa graficzna wygląda już bardzo ubogo, gra się w nią z prawdziwą przyjemnością. Po „Civilization" MicroProse wprowadził na rynek jeszcze kilka programów strategicznych (choćby „Master Of Orion" czy „Colonization"), które określano mianem „Cywilizacji 2", ale jakoś żaden inny program nie mógł dorównać pierwszej „Civilization". Gdy pojawiły się pierwsze plotki o „Civilization 2", byłem więc pełen sceptycyzmu — to pewnie kolejna próba zdyskontowania sławy dawnego przeboju dla wylansowania następnej, drugorzędnej gierki. „Civilization" miała bowiem tę zaletę, że stanowiła grę totalną – mocno osadzoną w realiach historycznych i kulturowych, więc niemożliwe było stworzenie gry o tych samych walorach, będącej dalszym ciągiem „Civilization". Okazało się jednak, że można stworzyć grę będącą rozwinięciem tego samego pomysłu.





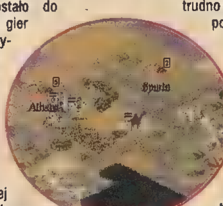
CIVILIZATION II



Wszelkie zapowiedzi i recenzje z „CIVILIZATION II" koncentrują się głównie na stronie graficznej, która rzeczywiście stanowi skok jakościowy w porównaniu z „Civilization" — grafika wysokiej rozdzielczości, digitalizowane zdjęcia, sekwencje filmowe oraz renderowane trójwymiarowe animacje rzeczywiście robią wrażenie. Tyle tylko, że mało kto zauważa, iż w grach typu „Civilization" grafika ma jedynie drugorzędne znaczenie — gdyby „CIVILIZATION II" różniła się od „Civilization" wyłącznie lepszą grafiką, to warta byłaby najwyżej krótkiej wzmianki w dziale nowości.

„CIVILIZATION II" to jednak przede wszystkim mocno rozwinięta i lepiej przemyślana wersja „Civilization"! Żeby nie być gołosłownym, wystarczy wspomnieć, że wprowadzono tu 7 dodatkowych Cudów Świata (np. wieżę Eiffla czy Statuę Wolności) i jednocześnie zmodyfikowano działanie poprzednich Cudów. Teraz do swobodnej zmiany ustroju nie wystarczy poznanie Kamieniarstwa i wybudowanie Piramid, staje się to możliwe dopiero po opanowaniu demokracji i wybudowaniu Statuy Wolności. Wprowadzonych również zostało 20 nowych wynalazków, w tym jeden dodatkowy ustrój — fundamentalizm religijny. W dziedzinie inwestycji miejskich zmiany są najmniejsze, choć nawet tutaj przybyło 14 nowych budowli (np. komendy policji, supermarkety, lotniska czy przybrzeżne platformy wydobywcze, a także obrona przeciwlotnicza i twierdze nabrzeżne). Największa jednak rewolucja nastąpiła w dziedzinie jednostek bojowych — wprowadzono 22 zupełnie nowe jednostki, a wiele z poprzednich zmieniło nazwy i właściwości — mamy więc teraz słonie bojowe, kilka rodzajów kawalerii, piechotę morską, partyzantów, fedainów, desant morski i lotniczy, kilkanaście rodzajów statków morskich, helikoptery, rakiety Cruise czy „niewidzialne" myśliwce i bombowce Stealth. Wprowadzono również takie jednostki, jak szpiedzy oraz inżynierowie. Ci ostatni stanowią ulepszoną wersję osadników, która dysponuje dużymi możliwościami przekształcania terenu — mogą na przykład zmienić tereny górskie ■ wzgórza, ■ nawet w łąki, czy pustynię w równiny, albo las. Nic więc już nie stoi na przeszkodzie, aby przy odpowiednim nakładzie pracy zasiedlić np. Grenlandię lub Saharę zmienić ■ kwitnący ogród. Niestety, przy okazji zlikwidowano możliwość jakiejkolwiek działalności osadników na terenach morskich — nie uda się więc nam nie tylko wybudować polderów, ale nawet linii kolejowej przez cieśninę morską. Nie zmienia to jednak faktu, że zarówno pod względem prowadzenia działań bojowych (a więc strategicznym), jak i zagospodarowywania terenu (czyli ekonomicznym) „CIVILIZATION II" oferuje znacznie większe możliwości niż jej poprzedniczka.

Prowadzenie działań bojowych też bardziej zbliżone zostało do standardów typowych gier strategicznych — wszystkie jednostki bojowe zostały wyposażone ■ wskaźnik uszkodzeń — po ataku widzimy więc wyraźnie czy dana jednostka może bez przeszkód kontynuować walkę, czy też lepiej dać jej czas na regenerację sił.



W „CIVILIZATION II" znacznym modyfikacjom uległ też interfejs obsługi. Wzorem „Colonization" wprowadzono do menu dodatkową pozycję – Cheat Mode. Jeśli więc komuś rozgrywka wyda się zbyt trudna, to będzie mógł bez problemu uruchomić ten tryb i zacząć robić cuda – tworzyć nowe jednostki bojowe (np. rakiety Cruise w epoce wczesnego brązu), dodawać sobie pieniędzy (lub ujmować ich przeciwnikom), natychmiast wznosić dowolne budowle czy dokonywać wynalazki, albo po prostu jednym kliknięciem zlikwidować całą cywilizację zbyt spotężniałego przeciwnika. Satysfakcję z tak uzyskanego „zwycięstwa" osłabi jednak fakt, że w tabeli wyników będzie wielkimi literami dopisany komunikat CHEAT MODE, trudno się więc takim wynikiem pochwalić przed kolegami. Dla mnie, wielkiego miłośnika „Civilization", jej najnowsza wersja jest naprawdę świetna i dziwię się trochę słysząc głosy, że nie jest tak dobra, jak można było się tego spodziewać.

Na koniec drobiazg, ale szalenie sympatyczny. W „CIVILIZATION II" można nareszcie stworzyć cywilizację POLSKĄ! Przy wyborze cywilizacji można bowiem skorzystać z opcji Custom i nazwać naszą cywilizację w sposób całkowicie dowolny. Edycji podlega również tytulatura, więc program niekoniecznie musi tytułować nas Emperor, King, Cammerade czy Mister — można ustalić, by tytuły brzmiały np. książę, kniaź, żupan czy ...dziewosłąb. A potem możemy budować miasta o nazwach Raciąż, Łódź, Płońsk czy Świeradów. Niby drobna rzecz, a cieszy.

■ **Leszek Krowicki**

dystrybucja: IPS TEL.(0-22)642-27-66

cena: TEL.

wymagania:
PC 486DX2, 8 MB RAM, SVGA, SB, CD-ROM x2 (1 CD)



MICROPROSE '96
STRATEGIA

Mirko, syn księcia Polan, powraca ze zwycięskiej wyprawy, z tęsknotą wypatrując swojego grodu. Miast niego zastaje jednak popioły i zgliszcza, pozostałe po najeździe sąsiednich plemion. Złupione i spalone wioski, wycięci w pień ich mieszkańcy. Zaślepiony chęcią zemsty Mirko poprzysięga pomścić swój lud. Odbudowuje osadę, zbiera wojów i snuje plany krwawej rozprawy...

Tak zaczyna się najnowsza gra „POLANIE" krakowskiej firmy USER. Gierka ta już od dawna była oczekiwana przez miłośników strategii spod znaku „WARCRAFTA" i „DUNE II". Może nie miała być następcą tych szacownych pozycji, ale ich uzupełnieniem, pewnym nawiązaniem do pomysłu.

Program zaczyna się dość ciekawym intro, nie jakimś wybajerzonym, ale fajnym i treściwym. Następnie przechodzimy do okien, z których dowiedzieć się można o historii poprzedzającej akcję. Potem zaś zostajemy poinformowani o tym, jaką misję mamy do spełnienia i pozostaje nam zacząć rozgrywkę. Na pierwszy rzut oka – ekran podobny do tego z „WARCRAFTA", postacie i budynki także utrzymane w tym klimacie. I rzeczywiście, wszystko to przypomina swój wspaniały pierwowzór. Mamy dość pokaźny teren do zabawy, mapę, pasek menu i prostą obsługę. Na ziemiach naszych I obcych w znacznej mierze przeważają łąki, które jak się zresztą niebawem przekonacie, stanowią podstawę naszego rozwoju gospodarczego I militarnego, ale o tym za chwilę. Lasy także zajmują spore połacie terenów, nie pełnią jednak takiej funkcji, jak w „WARCRAFCIE", gdzie były dostawcą bardzo cennego surowca, drewna. Zamiast tego mogą się okazać przeszkodą dla wrogów napadających na nasze osady. Podczas odkrywania krainy często napotkać można także rzeki I góry – mogą być one pomocne przy obronie i przeszkadzać w natarciu. Mapa strategiczna umiejscowiona jest w lewym, górnym rogu ekranu. Pokazuje aktualne rozmieszczenie jednostek i budynków, zarówno naszych, jak i przeciwnika, o ile odkryliśmy teren, na którym się znajdują. Pasek menu jest dość czytelny. Ukazuje nam, jaką w danej chwili poruszmy się jednostką, jej właściwości, a także ikony z czynnościami jakie potrafi wykonać. Po prawej stronie paska zauważyć można słupek, który od czasu do czasu wypełniany jest białym paskiem. To jedna z najważniejszych rzeczy w grze – wskaźnik mleka. Musisz przecież otrzymywać w jakiś sposób środki na rozwój. W „WARCRAFCIE" było to drewno i złoto. My jednak od autorów otrzymaliśmy zupełnie nowatorski pomysł. Czynnikiem warunkującym naszą egzystencję jest mleko. Mleko dają krowy, o czym chyba każdy wie. Jednak, aby takie zwierzę coś nam dało, my musimy też dać coś jemu, czyli zapewnić jedzenie i jakiś dach nad głową.

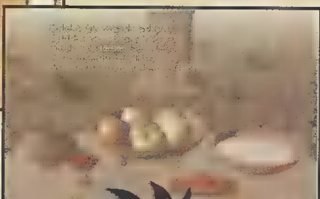
Wspominałem ■ trawie, jako o czymś istotnym. Chyba domyślacie się o co chodziło. Oczywiście trawa jest jedynym składnikiem, jakim krowa się żywi (w tej grze), dlatego jest taka ważna. Pamiętajcie o tym, gdy stawiać będziecie kolejne budowle we własnej wiosce. Róbcie to umiejętnie, gdyż inaczej Wasze bydło zdechnie z głodu. Skoro jesteśmy przy budowaniu, to budynków jest kilka rodzajów, a każdy o innym przeznaczeniu. Mamy więc budynek główny, od którego zaczynamy stawianie innych, takich jak: obora – w niej żyją krowy (max 3 szt.) i tam też oddają mleko; chata mieszkalna – przeznaczona dla drwali I myśliwych; chata wojów, dwór rycerza oraz dwór mocy – zamieszkiwany przez kapłana i kapłankę. Często spotkać można świątynię (palący się na powietrzu ogień i posąg bożka). Jednak jej nie da się wybudować, jest po prostu nieodłącznym elementem niektórych etapów. Najważniejszą cechą świątyni jest to, iż każdy o wątłym zdrowiu (uczestnik bitwy) kto do niej wejdzie, zostanie uzdrowiony. Pamiętajcie o tym, że niektórych budowli nie można wznosić posiadając tylko budynek główny. Najpierw trzeba np. postawić oborę, następnie chatę mieszkalną, a w niej następnie istnieje możliwość budowania kolejnych i tak dalej. Proces stawiania budynków jest prawie taki sam, jak w „WARCRAFCIE" (wybierz, wskaż I kliknij), z jednym małym wyjątkiem, o czym za chwilę.

Wszystkie te budynki zamieszkują jakieś stworzenia boże. Wspomniałem, że w oborze krowy, w chatach i dworach wojsko, drwale, kapłani. Każde z nich posiada określone właściwości i zdolne jest do wykonania tylko tych czynności, do jakich zostało przeznaczone. Głównym zadaniem drwali jest budowanie, wystarczy tylko wskazać mu cel, a z zapałem zabierze się do pracy. Gdy jakaś chata ulegnie zniszczeniu, drwal także potrafi ją reperować. Dodatkową umiejętnością tej postaci

POLANIE



jest możliwość wyrębu drzew. I tu istotna informacja na ten temat. Drzew zielonych nie da się ściąć, chyba że kapłan je podpali, a wtedy zrobią się brązowe i łatwo poddadzą się toporowi drwala. Myśliwy biegle posługuje się łukiem. Warto więc wykorzystywać go do działań militarnych, tym bardziej, że nie ma zbyt dużo pracy w swym zawodzie. Wyjątkiem może być pojawienie się w osadzie niedźwiedzia, ale samotny myśliwy nie da sobie z nim rady. Jest to bowiem zwierz niezwykle silny i tylko kilku zbrojnych zdoła go pokonać. Innymi mieszkańcami Twej wioski są woje I rycerze. Ci pierwsi dzielą się na mieczników i włóczników. Są dobrze wyszkoleni i powinni stanowić podstawę Twojego wojska. Rycerz także jest świetnym fachowcem w sztuce wojennej, jednak jest on dość drogi I nie polecam kreować zbyt wielu jednostek tego typu. Z osób posługujących się magią mamy do dyspozycji kapłankę i kapłana. O ile kobieta nie ma zbyt dobrych własności, o tyle mężczyzna jest doskonałym uzupełnieniem naszych oddziałów. Oprócz czaru „dalekie widzenie" ma możliwość rzucania ognia na znaczne odległości, ■ jest to broń niezwykle skuteczna i trudno się przed nią obronić. Sterowanie postaciami jest bardzo proste, wystarczy kliknąć na osobnika, którego chcemy gdzieś wysłać, a następnie wskazać miejsce docelowe i także przycisnąć klawisz myszki. Myślę, że wszyscy którzy mieli do czynienia z „WARCRAFTEM" czy „DUNE II", nie będą mieli żadnych problemów z „POLANAMI".





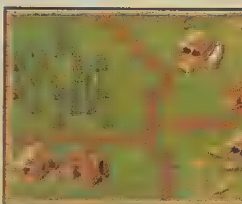
Głównym celem w „POLANACH" jest zagarnięcie wszystkich ziem należących do naszych nieprzyjaciół. Gdy dokonamy podboju jakiegoś terytorium, to przed następną misją pokaże się mapa i na niej będzie można dokonać wyboru kolejnej ekspansji (w sumie 3 kierunki). Nie polecam atakować małymi jednostkami, a poczekać troszkę i zbudować silną armię. Od czasu do czasu możemy być nękani przez wrogów, jednak jest sposób, aby temu zaradzić. Wystarczy wybudować palisadę i wtedy możemy bez przeszkód rozbudowywać naszą osadę. Przeciwnik jest na tyle głupi, że nigdy nie wpada na pomysł atakowania palisady I ten element chyba autorzy programu nie do końca dopracowali. Nasze jednostki także czasem zachowują się dziwnie. Gdy je grupujemy i wydajemy np. rozkaz przeprawy przez most, to niektóre ruszają we właściwym kierunku, a niektóre nie robią nic. Oprócz kilku drobnych błędów nie dopatrzyłem się w „POLANACH" żadnych wad. Przyznać muszę, że tak naprawdę, nie bardzo miałem ochotę czegoś takiego szukać, lecz od samego początku przyjaznym okiem patrzyłem na pierwszą tego typu polską produkcję. Faktem jest, że w tej formie gierka nie może rywalizować ze słynnymi tytułami zachodnimi, lecz jest ogromnym krokiem w doścignięciu Zachodu w tej dziedzinie. Autorzy zapowiadają kolejne prace i ulepszanie gry, myślą nawet o wersji CD.

Dzisiaj „POLANIE" są tacy, jacy są, czyli solidną porcją rozrywki w całkiem dobrym wydaniu. Prezentują się dobrze, mają kolorową i wyraźną grafikę oraz sympatyczną muzykę. Po każdej misji ukazuje się plansza z informacją o tym, czego właśnie dokonaliśmy. Pisane jest to dość starym językiem i sprawia bardzo miłe wrażenie. Mnie osobiście zabrakło kilku dodatkowych opcji, a także większej liczby budynków, gdyż ich dotychczasowa liczba – 6, nie robi specjalnego wrażenia. Podobnie jest z jednostkami. Siedem postaci to trochę za mało. Wszystko to jednak nie psuje dobrego wrażenia. Gra według mnie powinna stać się hitem. Przemawia za tym jej niewygórowana cena, a także ogólnie dostępny nośnik – dyskietka. Ogromnym plusem jest także ilość misji do wypełnienia, a jest ich 28. Jeżeli jeszcze doliczymy do tego 3 poziomy trudności, to okaże się, że „POLANIE" są propozycją nie na jeden dzień, lecz na kilkanaście długich wieczorów.

dystrybucja: USER
TEL.(0-12)66-69-22
cena: 55.00 ,-
wymagania:
PC 386, 4MB RAM, VGA, SB

USER '96
80% STRATEGIA





■ Eldgar

Wielkie cielska majestatycznie pełznących czołgów niemal w całości wypełniły wąski wizjer szczeliny obserwacyjnej. „250 metrów!" — słowa porucznika zagrzmiały [illegible] w słuchawkach. „Gospodin! 250 metrów... Zaraz nas [illegible]..." — myśli nerwowo skłębiły się pod czaszką. „Celownik 200, [illegible] pancernym ładuj!" Chrzęst wprowadzanego w komorę działa pocisku kalibru 76 milimetrów był prawie niesłyszalny w huku silników. „Gotowe!" — [illegible] [illegible] ładowniczy. „Ognia!". Jeszcze tylko huk [illegible] [illegible] i [illegible] [illegible] [illegible], że ostatni [illegible] [illegible] się w [illegible] [illegible] [illegible]... To było wczoraj rano... Wczoraj, 22 czerwca 1941 roku.

ALLIED GENERAL

Przed Wami, komputerowi stratedzy, najnowszy produkt Mindscape, nad którym biedzili się specjaliści osławionej SSI, a wspomagał ich w tym zbożnym dziele prawdziwy sztab ludzi: specjaliści od uzbrojenia, multum historyków i ci, którzy prowadzili na rzeź — sztabowcy z okresu II wojny światowej. To połączenie autentycznej wiedzy wojskowej i programistycznych zdolności musiało przynieść prawdziwy hit w postaci gry o nazwie „Allied General". Wielu z Was, i całkiem słusznie, dostrzeże w tym programie kontynuację wcześniejszego superprogramu — „Panzer General". „Allied..." jest po prostu swego rodzaju sequelem, w którym poprawiono dość dużo rzeczy, nie zmieniając jednak zdecydowanie interfejsu. Po prostu dodano sporo nowych gadżetów. Ale o tym później. A co nam ta gra proponuje? Przede wszystkim mamy tutaj podejście „alianckie" do problemu (co zresztą sugeruje już tytuł). Możemy więc rozegrać kampanię po stronie alianckiej. Niech jednak nasi patrioci się nie gorączkują. Nie będą bowiem mieli tu okazji dołożyć Wehrmachtowi, bo choć gra się zaczyna w 1939 roku, to próżno by szukać na mapach Modlina, Piotrkowa, Kocka czy choćby Mozy i Renu. Istnieją one co prawda, ale... są dostępne od 1944 roku! No, ale przecież pisałem o możliwości rozegrania gry od 1939 roku. Zgadza się. Tylko, że od października! A co było w październiku... atak Sowietów na Finlandię! Byłem po prostu zdumiony faktem, że ktoś (dodajmy – z Zachodu) przypomniał sobie o kampanii fińskiej. Grając aliantami pod nasze dowództwo przechodzą jednostki Armii Czerwonej. Ale jak ktoś sobie życzy, to może rozpruć owe oddziały, wcielając się w postać marszałka Gustawa Mannerheima i zgotować na Przesmyku Karelskim prawdziwą łaźnię (przy minus 40 stopniach he, he) jednostkom robotniczo-chłopskiej armii. Szkoda tylko, że autorzy zapomnieli o dalszych losach tego teatru wojennego i nie pamiętali o niemieckiej armii „Norwegia" gen. Falkenhorsta, działającej od 1941 roku razem z Fińską Grupą Armijną. No, ale trudno... Wśród scenariuszy „Allied Generala" natknąć się można na takie perełki, jak choćby Anzio (Italia 1944), Stalingrad, Leningrad, operacja Torch (lądowanie sprzymierzonych w Afryce Północnej), operacja Overlord (tego kryptonimu nie muszę chyba tłumaczyć) oraz wiele innych (m.in. Ardeny). Generalnie dość bogato opracowano kampanię rosyjską (prawie cała i niemal wszystkie najważniejsze ofensywy), i prawie całą wyprawę Afrika Korps feldmarszałka Erwina (mówili o nim „Desert Fox") Rommla. To po prostu genialna zabawa, z mnóstwem merytorycznie poprawnych informacji o europejskim, afrykańskim i radzieckim (to nie ja wymyśliłem, że ZSRR jest oddzielnym kontynentem, tylko programiści podzielili teatry działań w ten sposób) teatrze zmagań o „Lebensraum". Pora przejść do omówienia interfejsu gry. Ci, którzy grali w „Panzer Generala" wydanego również w ubiegłym roku przez Mindscape & S.S.I, znajdą sporo analogii między sposobami obsługi obu gier. Sporo jest jednak również różnic między nimi. Zacznijmy od ekranu The Campaigne Selection Windows — tj. okna wyboru kampanii, którą chcemy, rozegrać. Ekran ten jest bardzo czytelny i wygodny w obsłudze. Jego górny pas obejmuje Campaign Description, czyli opis wybranej przez nas kampanii. Wyboru dokonujemy od kliknięcia na wybranej opcji frontu (buttons) jednej z trzech oferowanych przez grę, to jest spośród North Africa, Western Europe oraz Russia. Na ekraniku mapy okna wyboru kampanii pojawi się wówczas obraz terytorium wybranej kampanii. W dolnym pasie omawianego okna znajdują się ponadto trzy przyciski (w kolejności od lewej): opcja wywołania zapisanej uprzednio gry, opcja wyboru scenariuszy oraz opcja uruchomienia wybranej kampanii. Czytelne i wygodne w użyciu jest również okno preferencji (Preferences). Odnoszone jest ono w stosunku do każdej kampanii oddzielnie i pozwala na ustalenie poziomu: doświadczenia i „prestiżu" dla jednostek każdej z walczących stron. To ostatnie, nieco złożone pojęcie, jest wystarczająco obszernie wytłumaczone w instrukcji do gry. W tym miejscu wspomnę tylko, że punkty prestiżu mają kapitalne znaczenie dla możliwości powoływania nowych oraz lepszego wyposażenia istniejących Twoich jednostek. Obydwie te możliwości obsługują dwa oddzielne ekrany manipulacyjne: Upgrading Units oraz Buying Units. Wróćmy jednak do okna Preferences. W oknie tym możemy również określić rodzaj pogody nad polem walki, wielkość zaopatrzenia-posiłków, podejrzeć wskaźnik siły jednostek oraz spowodować ich ew. ukrycie. Kończąc charakterystykę tego okna nadmienię, że możemy na nim zdefiniować, którą stroną konfliktu ma kierować komputer (określając zarazem jego sposób gry: easy, hard), a którą my osobiście. Możemy również wybrać tryb specjalnej rozgrywki z ludzkim partnerem. Obsługuje to opcja e-mail. Kiedy już dokonaliśmy wszystkich ustaleń, możemy przejść do Głównego Okna Gry (The Main Game Window). Heksagonalna mapa pola walki zajmuje aż 90% powierzchni tego okna. To może tylko cieszyć! Charakterystyczny wygląd rysunków ikon jednostek bojowych, budynków i umocnień będzie wielu graczom dobrze znany ze wspomnianej już gry „Panzer General". Trzeba przyznać, że ikony te są równie czytelne, co ładne. Przyciski (buttons) opcji sterowania jednostkami i grą rozmieszczono na wąskich paskach skraju lewego i prawego boku ekranu. Mimo że przycisków tych jest bardzo wiele — są one łatwe do zapamiętania i posługiwanie się nimi nie powinno sprawiać trudności nawet bardzo młodym graczom. Na uwagę zasługuje niezwykle bogata opcja informacji o jednostkach własnych i wroga. Bardzo cenna jest opcja umożliwiająca samodzielny dobór i rozmieszczenie jednostek przez grającego, o czym już wspominałem wyżej. Poręczna jest również opcja wywoływania małej mapki strategicznej. Na małej powierzchni, nie kolidującej z oknem pola walki, ukazuje ona ogólne zarysy tego pola, z zaznaczeniem rozlokowania na nim jednostek własnych i wroga. W „Allied General" gra się łatwo, lekko i przyjemnie. Szkoda tylko, że pięknie wydana, załączona do gry instrukcja jest jedynie w języku angielskim. Znającym choćby podstawy tego języka nie przysporzy ona większych trudności. A reszta graczy? Myślę, że nie takie łamigłówki rozwiązywali oni z powodzeniem w swojej dotychczasowej karierze komputerowych dowódców armii...

■ Jagd ■ RESET

dystrybucja:	DMG TEL.(0-22)620 82 99
cena:	119.00 ,-
wymagania:	PC 486 SX, 8 MB RAM, VGA, SB, CD-ROM x2 (1 CD)

MINDSCAPE/SSI '96

90%

STRATEGICZNA

KONKURSY

Dziś oprócz tradycyjnych „3 pytań" mamy dla Was trzy dodatkowe konkursy, o których dowiecie się za chwilę. Niestety, nie otrzymaliśmy jeszcze rozwiązań z konkursu Teleinfo w których główną nagrodą jest PLAYSTATION, dlatego ogłoszenie wyników musimy przenieść do numeru majowego. Przepraszamy! Jeszcze jedna sprawa: często zdarza się, że nie podajecie informacji, o tym jaki sprzęt posiadacie. Jak więc mamy przyznać nagrodę? Nie zapominajcie o tym, bo jest to przecież w Waszym interesie.

KONKURS "MEGAPACK"

Nagrodą w tym konkursie jest zestaw ślicznych srebrnych płytek ze znakomitymi programami, ufundowany przez firmę
CD PROJEKT
sklep firmowy
Warszawa, ul. Indyjska 25a,
tel. (0-22) 672-80-18

Wystarczy tylko wybrać jedną [redacted] trzech podanych odpowiedzi w pytaniu:

Ile płytek wchodzi w skład MEGA PACKA 5?

-5 -3 -10



KONKURS FILMOWY

Do wygrania jest konsola GAME BOY, [redacted] konkrety możecie uzyskać na stronach 21 i 37. Nagrodę ufundowała firma ENTERTAINMENT SYSTEMS POLAND.

KONKURS "TIME GATE"

Więcej o nim można się dowiedzieć na stronach 22, 23.

Pytanie zaś brzmi:

Jak nazywał się cykl gier poprzedzających „Time Gate"?

Nagrodami są różne gadżety dotyczące gry. Ich fundatorem jest firma MIRAGE SOFTWARE dystrybutor gier firmy INFOGRAMES.

ROZWIĄZANIE KONKURSU "3 PYTANIA" Z NUMERU 3/96

1. MARK HAMILL
2. CZERWONA
3. STREFA ŚMIERCI

Nagrody otrzymują:

ADAM MARCINKIEWICZ z Białegostoku - „DESCENT I INNE GRY SHAREWARE", płyta ufundowana przez firmę PEARL

PAWEŁ PIĄTKIEWICZ z Rzeszowa - „AMI PUZZLE", program ufundowany przez firmę TIM SOFT

MAREK KOSZOWSKI z Wrocławia - „SKAUT KWATERMASTER", gra ufundowana przez L.K. AVALON

ŁUKASZ SZYDŁOWSKI z Świebodzice - „ŚWIAT WINDOWS", ufundowała firma PEARL

RADEK DĄBROWSKI z Woźników Śląskich - „SLATER MAN", ufundowała firma L.K. AVALON

KONKURS "3 PYTANIA"

Do wygrania jak zwykle kilka interesujących gier na różne komputery. Wystarczy odpowiedzieć prawidłowo na trzy pytania, a odpowiedzi przesłać na adres redakcji.

Oto pytania konkursowe:

1. Jaka firma jest producentem gry „Shockwave Assault"?
2. W jakim mieście odbywają się targi ESTC?
3. Jak się nazywa nowa, polska gra strategiczna utrzymana w konwencji „Warcrafta"?

Nagrodami w konkursie są:

1. „KOSMOS" (PC) - ufundowany przez firmę L.K. AVALON
2. „MANAGER PIŁKARSKI" (PC) - ufundowany przez firmę L.K. AVALON
3. „WRATH OF EARTH" (PC CD) - gry shareware ufundowane przez firmę PEARL
4. „MASTER MIND" (Amiga) - ufundowany przez firmę TIM SOFT
5. „DR. MAD" (C-64, kaseta) - ufundowany przez firmę TIM SOFT
6. „KLEMENS" (C-64, dyskietka) - ufundowany przez firmę TIM SOFT

Kartki pocztowe z prawidłowymi rozwiązaniami, należy przesyłać na adres:

CGS COMPUTER STUDIO
04-202 Warszawa
al. Marsa 6

PRENUMERATA

JAK ZAMÓWIĆ PRENUMERATĘ

1. Prenumerata krajowa na III kwartał '96 w RUCH-u

Należność (2,20 zł x 2) [redacted] numery: lipiec/sierpień, wrzesień, można już wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora.

2. W redakcji

Odchodzimy czasowo od praktyki zamieszczania w każdym numerze blankietu na prenumeratę. Jest to spowodowane przede wszystkim postawą poczty, która rządząc się swoimi prawami, w niektórych placówkach przyjmuje formularze wycięte z gazet, a w innych nie. Zatem jeśli ktoś chce zamówić prenumeratę musi skorzystać [redacted] standardowego blankietu pocztowego [redacted] przekaz pieniężny. Należy owy blankiet dokładnie i czytelnie wypełnić, zwracając uwagę na to, aby na odcinku dla adresata znalazł się pełny adres zamawiającego – imię, nazwisko, kod, miasto, ulica, numer mieszkania. Dla pewności należy powtórzyć to samo w miejscu na korespondencję (na odwrocie druku). Tam należy napisać koniecznie, od którego numeru ma obowiązywać prenumerata. Zamówienia na prenumeratę przyjmujemy na 3, 6, 12 kolejnych numerów. Aktualna cena „Gier Komputerowych" w prenumeracie wynosi 2,20 zł i jest stała przez cały czas obowiązywania prenumeraty.

JAK ZAMAWIAĆ ARCHIWALNE NUMERY

Żeby zamówić dowolny numer z poprzednich wydań naszego pisma należy przesłać przekazem pocztowym na adres redakcji (CGS, 04-202 Warszawa, Marsa 6) określoną kwotę pieniędzy będącą sumą cen detalicznych zamówionych numerów plus koszty przesyłki pocztowej. Wykaz ciekawszych instrukcji, które znalazły się w poprzednich numerach, zamieszczono na sąsiedniej stronie. Cena każdego numeru archiwalnego wynosi 1,50 zł za wyjątkiem trzech numerów wstecz licząc od ostatniego, na które obowiązują ceny detaliczne wydrukowane na okładce. Koszty przesyłki ponosi zamawiający, [redacted] wynoszą one: 0,75 gr. za wysyłkę 1 egz., 1,00 gr. za wysyłkę 2 egz. lub 1,50 zł za jednorazową wysyłkę powyżej 3 egzemplarzy.

ROCZNIK TANIEJ!

Uwaga! Zamawiając jednorazowo rocznik „Gier Komputerowych" możesz uzyskać znaczne oszczędności.

Cena całego rocznika '94 wynosi zaledwie 10,00 zł + 1,50 zł (koszty przesyłki). W skład tego zestawu wchodzą następujące numery „GK" 1/94, 2/94, 3/94, 4/94, 5/94, 6-7/94, 8-9/94, 10/94, 11/94, 12/94 i extra 1/93, co nam daje łącznie 11 numerów, czyli poniżej 1,00 zł za egzemplarz. Zamówienia na rocznik „GK" przyjmujemy również na standardowych blankietach pocztowych – przy zamówieniu dopisać „rocznik".

Cena rocznika '95 wynosi zaledwie 15,00 + 1,50 zł.

Wpłat na prenumeratę i numery archiwalne można dokonywać także przelewem na konto bankowe:

PKO [redacted] XII O/W-wa
1629-314295-136.

LISTA PRZEBOJÓW GIER KOMPUTEROWYCH

[redacted] SIĘ GIER W KWIETNIU NA PODSTAWIE WYNIKÓW SPRZEDAŻY [redacted]



TOP 10 PC CD-ROM LUTY

1 .... CAESAR 2
2 .... [redacted] NIGHT 2
3 .... POLICE QUEST – SWAT
4 .... [redacted] PACK 5
5 .... WARCRAFT 2
6 .... MEGARACE
7 .... Hi-OCTANE
8 .... REBEL ASSAULT 2
9 .... WING COMMANDER 4
10 .... 11th HOUR

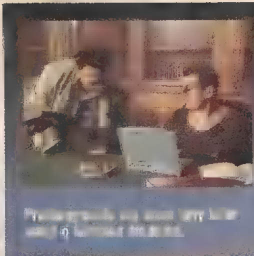


TOP 10 PC 3.5" HD LUTY

1 .... UFO
[redacted] .... KINGMAKER
3 .... SKAUT KWATERMASTER
[redacted] .... POLANIE
5 .... KAJKO I KOKOSZ
[redacted] .... TRANSPORT TYCOON
7 .... PRAWO KRWI
8 .... [redacted]
[redacted] .... HARPOON 2
[redacted] .... K–50 HOKUM

TOP 10 AMIGA LUTY

1 .... [redacted]
2 .... [redacted] WORLD OF SOCCER
3 .... [redacted]
4 .... ESKADRA
5 .... ALFABET ŚMIERCI
6 .... FIELDS OF GLORY
7 .... LIGA POLSKA [redacted]
8 .... SKAUT [redacted]
9 .... [redacted] TEMPLARIUSZY
10 .... METAL COMBAT





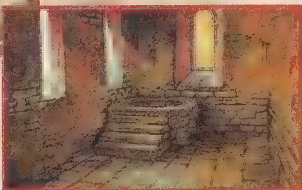




Pewien już czas po ukazaniu się trzeciej części serii „Alone in the Dark" czarne chmury zawisły na widnokręgu wielu wielbicieli tego cyklu, zaciemniając im wizję ich przyszłości jako gracza. Głównym powodem ich melancholijnych nastrojów z pewnością były plotki, że jakoby „Alone in the Dark III" miał być ostatnią grą, zamykającą tę trylogię. Rozmowa z twórcami „Alona" wykazała, że tym razem plotka znajduje poparcie w faktach. Ludzie z Infrogrames osobiście nas o tym poinformowali, ale rzekli oni także parę słów o nowym cyklu gier TIME GATE, opartych na enginie znanym z „Alone in the Dark". Jak z jego nazwy można wywnioskować, będzie on miał coś wspólnego z podróżami w czasie. I w istocie tak jest. Głównym bohaterem jest Amerykanin studiujący w Paryżu w roku 1995, czyli całkiem współcześnie. Jak się jednak okaże, jest on zreinkarnowanym ostatnim rycerzem zakonu Templariuszy. Teraz przyda



się szczypta historii. Najlepiej byłoby gdybyście spróbowali zdobyć książkę „Królowie przeklęci". Te kilka tomów należałoby oczywiście przeczytać. Zapewniam Was, że robi się to z przyjemnością. O samych Templariuszach jest tam niewiele. Fabularyzowana opowieść o późniejszych losach dynastii ówczesnego króla Francji rozpoczyna się jednak od historii zniszczenia zakonu rycerzy. A oto jej streszczenie: Władcę Francji pewnego razu wkurzył fakt istnienia pod jego nosem potęgi militarnej i finansowej, jakim był zakon Templariuszy. Awersja ta była spowodowana chyba najbardziej przez zwykłą zawiść, gdyż o skarbach zakonu przywiezionych z licznych wypraw krzyżowych krążyły legendy, a kasa monarchy świeciła pustkami. Król postanowił oszczędzić sobie nerwów i nie zapadać w stan pogłębiającej się depresji, wykorzystując do tego aparat władzy katolickiej, z którym był akurat w dobrych stosunkach. Przewidzenie co w takich wypadkach się dzieje jest już czystą formalnością. Tak więc następowały liczne sfingowane procesy o herezję, w wyniku których kwiat rycerstwa zakonu został stracony, w taki czy inny sposób. Gdy przyszła kolej na samego mistrza, postanowiono oszczędzić mu tortur zadawanych ręką kata i pozostawić mu tylko te, których doświadcza się w momencie przebywania na wolnym ogniu. Egzekucję oglądał sam władca, dzięki czemu



mistrz zdołał mu przekazać w prezencie pożegnalnym klątwę rzuconą na niego i jego ród na okres wieków lub kilkunastu pokoleń, już nie pamiętam. Jeżeli chcecie się przekonać czy życzenia mistrza zakonu Templariuszy spełniły się, przeczytajcie książkę, bo ja kończę na tym tę opowieść i wracam do pierwszej części zapowiadanej serii „TIME GATE", której premiera europejska odbyła się już w... Polsce. Najnowszy produkt francuskiej firmy INFROGRAMES nosi podtytuł „Knight's Chase".

KONKURS
PATRZ STR.



Jak już wspominałem, wcielasz się w tym przypadku w postać młodego Amerykanina studiującego prawo w Paryżu, który zwie się William Tibbs. Cel gry jest prosty. Będziesz musiał ocalić swą narzeczoną Juliette z rąk faceta, odpowiedzialnego swego czasu za wyrżnięcie Templariuszy. Zwie się on Wolfram i jest sprzymierzony z Siłami Ciemności, co daje mu niejaką przewagę. By się z nim zmierzyć, będziesz musiał jednak wpierw dostać się jakimś sposobem w rok pański, ni mniej ni więcej, tylko 1329...

KNIGH

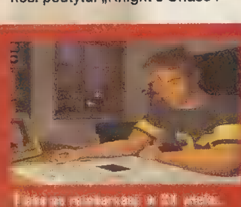
Podstawową różnicą nowej serii, w porównaniu ze starą, jest jej klimat. W „Alone in the Dark" wyraźnie odczuwało się grozę sytuacji. Wiedziało się od początku, że bez przerwy będzie się miało do czynienia z zombie, duchami czy jakimiś innymi stworami bardziej lub mniej materialnymi, których wspólną cechą było trącenie śmiercią na odległość. Fakt ten otwierał twórcom olbrzymie pole do wykorzystywania swej fantazji i kreowania stworów nieziemskich całkowicie zaskakujących gracza (ten kto miał szczęście grać w „Alone in the Dark III" z pewnością nigdy nie zapomni kreatury będącej zmutowanym w pająka człowiekiem). Tak więc tam graliśmy w ciągłych mękach, obawiając się, że zaraz zza węgła wyjdzie coś bardziej obrzydliwego niż upiór pokonany przed chwilą. Także pułapki, architektura wnętrz często potrafiły zadziwić swą formą. W „Knight's Chase" jest trochę inaczej. Tu postawiono na realizm. W większo-

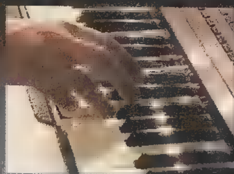












[illegible]



[illegible] robi się to na [illegible]



[illegible]



[illegible] architektury [illegible]







T'S CHASE



dystrybucja:	MIRAGE TEL.(0-22)671-77-77
cena:	136.00 ,-
wymagania:	PC 486 DX, [redacted] MB RAM, VGA, SB, CD-ROM x2 (1 CD)

INFOGRAMES '96

PRZYGODOWA

ści wypadków do czynienia mamy z ludźmi i to niekoniecznie chcącymi [redacted] od razu zabić. Mogą oni być na przykład ruchomym tłem dla akcji gry lub też po prostu zwykłymi przyjaciółmi. Jeżeli mówiłem już o tle, to do takich widoków jak pies goniący kota czy jaszczurka biegająca po ścianie należy się przyzwyczaić. Interfejs gracza został przeniesiony w całości z „Alonów". Zmianie jednak uległ stopień trudności posługiwania się nim. Jest on po prostu bardziej dopracowany niż w niesławnych z tego powodu opowieściach o Carnbym. Cechuje się on większą tolerancyjnością, co do miejsca przebywania postaci podczas wykonywania danej czynności — chociaż nie zawsze. W niektórych wypadkach gra informuje użytkownika, kiedy [redacted] przystanąć, by coś wykonać. Akcja w większości usytuowana jest w średniowieczu, a w roku 1995 konkretnie w muzeum. Tak więc do czynienia mamy z białą bronią i to właśnie nią walczymy w grze. Szczerze mówiąc jest to chyba najlepsza implementacja na komputer tej sztuki, [redacted] wszystkich, jakie kiedykolwiek widziałem. Przestanie to być dziwnym dla Was, gdy dowiecie się, że twórcy spędzili wiele czasu na analizowaniu symulowanych potyczek ludzi znających się na fechtunku.

Graficznie gra przedstawia się wspaniale pomimo pracy w trybie VGA. Aby maksymalnie zbliżyć ją do rzeczywistości, graficy z Infrogrames uważnie przestudiowali wiele prac o średniowieczu i przeanalizowali mnóstwo obiektów zabytkowych. Na uwagę zasługuje zwiększona ilość tekstur, powiększone sprajty oraz niesamowity efekt, polegający na dynamicznej zmianie oświetlenia postaci w trakcie jej poruszania się (przejście z zaciemnionej części pomieszczenia do oświetlonej). Co do dźwięku też nie ma się co przyczepiać. Szkoda jednak, że brak muzyki podczas samej gry.

Wymienione udoskonalenia gry nie są jednak przeprowadzone bezboleśnie i bez zgrzytów. Wymagania pamięciowe wzrosły do [redacted] MB. Jednak, by zmniejszyć pracę twardziela przy zmianie widoków





kamery, przydałoby się mieć 16 MB.

Cóż na zakończenie mam powiedzieć? Macie rację sam to najlepiej powinienem wiedzieć. Gra ta przyniosła mi wiele zadowolenia i szczerze mogę ją polecić wszystkim. Z pewnością Wam też ona przypadnie do gustu.

Wszyscy mówią o niskich cena

PEARL

Wszystkie ceny zawierają VAT.

3D Max Okulary

Okulary 3D–Max przeniosą Was w całkowicie nowy świat wirtualnej rzeczywistości. Oglądanie obrazu w trzech wymiarach staje się rzeczywiste i namacalne. Niewielkie wymagania sprzętowe i bogate oprogramowanie wspomagające (całkowicie kompatybilne z 3D Studio, AutoCad i Renderware) pozwala na wszechstronne zastosowanie. W skład zestawu wchodzą LCD okulary High-Speed Color i 8–mio bitowa karta.

Wymagania sprzętowe: od 386 DX–33; 4 MB RAM; karta VGA; napęd CD-ROM. Software: sterownik graficzny dla DOS i Windows; 3D–Time (album ze zdjęciami 3D); 3D–IMAGE (Tool – do tworzenia grafik 3D); DESCENT (gra labiryntowa 3D z 7–ma poziomami); 3D–CLAY (gra typu action).

579,95

Nr. kat.: PE-922

VFX1 Cyber-hełm

Wraz z narodzeniem się tego zestawu - hełmu VFX1, zaczyna się całkowicie nowa era wirtualnej rzeczywistości. Możliwość podłączenia do prawie każdego oprogramowania na komputerze od 486 wzwyż. Dwa trójwymiarowe, kolorowe wyswietlacze zapewniają naturalne przestrzenne widzenie. Optymalną ostrość oraz dopasowanie dla osób z wadami wzroku zapewniają regulowane soczewki. Cyber-Puck zastępuje joistick lub mysz przy wykonywaniu ruchów do przodu lub do tyłu - przeznaczony zarówno dla prawo- jak i leworęcznych. Interface Protocol Card służy do podłączenia hełmu poprzez złącze Feature Connector z kartą VGA i dźwiękową.

3498

Nr. kat.: PE-901

Karta dźwiękowa

Profesjonalna karta dźwiękowa z 16 bitowym dźwiękiem stereo. Współpracuje z DOS, OS/2 Warp, Windows 3.1 i 3.11 oraz Windows 95! W pełni kompatybilny z SounBlasterem Pro, systemem dźwiękowym MS Windows. Sampling stereo od 4 do 44,1 kHz. General MIDI kompatybilny przez SoundBlaster Midi-Mode. Poprzez Wavetable-Connector (kompatybilny z WaveBlaster) daje się także bez problemów rozszerzyć do możliwości karty Wavetable. Wyposażona w Standardowy Gameport i Midi port (15 stykowe) Interface IDE CD-ROM (pierwotny/wtórny) - ATAPI driver. Wzmacniacz stereo 2x500 mW przy 4 Ohm; gniazda połączeniowe Stereo dla Line-IN, mikrofonu, i słuchawek możliwość podłączenia głośników pasywnych i aktywnych. Łącznie z oprogramowaniem sterowniki dla DOS i OS/2, Windows 3.1, WfW, NT, Windows 95.

189,95

Nr. kat.: PE-424

Karta MPEG

Dzięki tej karcie MPEG Videoclipy, gry najnowszej generacji oraz interaktywne filmy możecie przeżyć w całkowicie nowym wymiarze. Potrzebny jest tylko napęd CD-ROM potrafiący odczytywać format CDi. Połączenie z dowolną kartą. Dane techniczne: pełna kompatybilność z MPEG-I-Video i Audiostandart (ISO C11172); odtwarzanie videopłyt CD oraz CDi - Real-Motion-Video przy 30-tu klatkach na sekundę; całkowita synchronizacja głosu; obraz w pełnym wymiarze ekranu – 16,7 mln kolorów; rozdzielczość do 1024 x 768 pikseli, 18-bit stereo PCM, 44,1kHz Playback, 20 Hz – 20 kHz; Wymagania sprzętowe: min.486DX-33, 4 MB RAM, MS-Windows 3,1; VGA lub SVGA; napęd CD ROM z formatem odczytu CDi.

649,98

Nr. kat.: PE-612

Iomega ZIP drive

100 MB na jednej dyskietce (nieskompresowane) i w dodatku przy rewelacyjnym czasie dostępu tylko 29 ms za nieprawdopodobnie niską cenę. Nowy napęd - firmy IOMEGA. Przy cenie poniżej 60-ciu groszy za 1MB, nowe dyskietki ZIP są najtańszym nośnikiem danych z możliwością zapisu. Przy użyciu programu kompresującego można zmieścić 200 MB, a nawet więcej. Zewnętrzny model iomega Zip Drive(TM) wykonywany jest w następujących wersjach: jako wersja do podłączenia do ① złącza równoległego lub wersja SCSI (② PC ③ Mac).

ZIP Drive ① dla PC – Nr kat.: PE-470
ZIP Drive ② dla PC – Nr kat.: PE-471
ZIP Drive ③ dla Mac – Nr kat.: PE-472
ZIP-Dyskietki, 100MB – Nr kat.: PE-482; cena: 64,98 zł
ZIP-Dyskietki, 100MB - 10 szt. – Nr kat.: PE-483; cena: 549,00 zł

749,95

Midi Keyboards

To na pewno zainteresuje wszystkich miłośników muzyki i komponowania – Midi-Keyboard'y w różnych wielkościach i cenach. Idealny dodatek do klawiatury Waszego komputera. W tej bogatej ofercie nie tylko amatorzy znajdą coś dla siebie. Oprogramowanie: Ceres Compose 3.0 f. Windows.

1. Midi-Keyb. S1-37 Nr kat.: PE-[illegible]; zł [illegible]
2. Midi-Keyb. M1-49 Nr kat.: PE-[illegible]; zł [illegible]
3. Midi-Keyb. L1-61 Nr kat.: PE-[illegible]; zł [illegible]
4. Midi-Keyb. M1-49 D Nr kat.: PE-[illegible] zł 649,95 5. [illegible]

od 199,95

CD-ROM 4X

Czytnik CD według standardu IDE o szybkości 4x!

Dane techniczne:

** bezpośrednie podłączenie do kontrolera IDE płyty głównej (AT-Bus) 128 KB Buffer, * 4-Speed: Seek Time 165 ms, * szybkość przenoszenia: 600 KB/s, * płyta czołowa zawiera przyciski do bezpośredniej obsługi audio, regulację siły głosu, wyjście na słuchawki oraz lampki kontrolne LED, * ATA-Mode-support 0 i 3, * kompatybilny ze wszystkimi używanymi standardami: ISO 9001, High Sierra, MPC-Level 2, CD-XA, Multisession Photo CD, Video-CD(CD-i), MPEG 1, Full Motion Playback, Audio-CD,*

Zestaw zawiera:

** napęd z okablowaniem, * 3 CD z ponad 1000 programów dla DOS i Windows*

499,95

Nr. kat.: PE-414

Power Speaker

209,95

[illegible] Dynamic Booster

Aktywne zestawy głośnikowe o mocy [illegible] W! Posiada oddzielny regulator głośności, basów i wysokich tonów, wskaźnik LED oraz magnetyczną osłonę przeciw zakłóceniom monitora. Zasilanie 220 V, wbudowany zasilacz.

Nr. kat.: PE-457

Model Dynamic Power

Idealne uzupełnienie do każdej karty dźwiękowej. Wbudowany wzmacniacz mocy (18 W), włącznik zasilania, regulator głośności. Zasilanie 4 x 1,5V.

44,95

Nr. kat.: PE-453

Dyskietki FUJI

Najwyższa jakość i stuprocentowa niezawodność to cechy znamionujące dyskietki 3,5' HD firmy Fuji **(żółty, neonowy kolor)***. Pakowane luzem w neutralnym opakowaniu po 25 sztuk w cenie 48,95 zł.*

48,95

Nr. kat.: PE-[illegible]

CD Box'y

Doskonałe zabezpieczenie i ochrona przed wszędobylskim kurzem zapewnią Ci puste CD-Box'y. Komplet zapakowany w folię zawiera 10 sztuk etui.

13,95

Nr. kat.: PE-[illegible]

Aparat fotograficzny + Lampa błyskowa

24,95

Aparat fotograficzny [illegible] Format filmu [illegible] Obiektyw [illegible] Naświetlanie [illegible]

Nr. kat.: SD-[illegible]

29,95

Lampa błyskowa [illegible]

CD - ROM ware [illegible] polskim. Cena: [illegible] zł. Już dziś może [illegible] (59,95 zł) co równa [illegible] dwó [illegible] 299 zł [illegible] w Europie [illegible] wśród swojej olbrzym[illegible] oprogramowanie [illegible] 3,5' HD w cenie [illegible] sztukę. PEARL to wybór programów komercyjnych, CD-ROM-ów [illegible] na dyskie[illegible] LISTOWNIE, TE[illegible] prz[illegible]

...ch, a my po prostu je mamy!!!

Gwiazdy Shareware

Nowa seria „Gwiazdy Shareware" - wspaniały świat na CD-ROM. Znakomity interfejs dla DOS i Windows w języku polskim. Oto trzy pierwsze tytuły: **„Dźwięk"** - blisko dwieście programów shareware (bonus - 2000 Wav i 2000 Midi oraz odtwarzacz tych plików po polsku) Nr kat.: CPLP002 Cena: 18,98 zł **„Gry"** - ponad 340 świetnych gier (bonus - wersje demo gier komercyjnych) Nr kat.: [redacted] Cena: 18,98 zł **„Grafika"** - ponad dwieście programów graficznych (bonus - wersje demo gier komercyjnych) Nr kat.: CPLP003 Cena: 18,98 zł

Wszystkie 3 za cenę: 49,95 zł Nr kat.: CPLZ01

18,98

Świat Windows

Znajduje się tu ponad 230 [illegible] programów dla Windows. Wszystkie programy podzielone są na grupy tematyczne jak: grafika, firma, zabawa, dźwięk, programowanie. Całością zarządza łatwy w obsłudze program w języku polskim. Dodatkową atrakcję stanowią wersje „demo" blisko 60-ciu najnowszych gier komercyjnych.

18,98

Erotik Digital 1i2

Magazyn erotyczny na CD-ROM wydanie 1-sze i 2-gie.

Na zawartość tych płyt składa się między innymi duża ilość interaktywnych demonstracji najnowszych erotycznych CD. Zdjęcia, animacje, gry i prezentacje, które warto zobaczyć.

[redacted] kat.: 1\ESG-01, 2\Nr.: [redacted] vol. 1 i 2 - ESG-01b w cenie tylko 24,98 zł

szt. 14,98

PrintHouse

Profesjonalny pakiet renomowanej firmy „Corel" pracujący pod Windows 95. Na płycie CD-ROM znajdziecie: *program do obróbki grafiki wektorowej *ponad 5000 najnowszych clipartów *ponad 100 fontów *1.000 wspaniałych zdjęć *efekty specjalne *wiele ciekawych wzorów wizytówek. Nie musicie wydawać od razu kilkuset złotych, aby stworzyć coś z czego będziecie zadowoleni. W okresie promocji, pakiet, który kosztuje 300 zł, możecie nabyć już za 1/3 tej ceny. Ilość ograni-czona.

Nr. kat.: KW-001

99,95

CD Monats

Na każdej płycie znajduje się ponad 500 programów shareware. Dodatkowo każdy CD - ROM zawiera pełną wersję gry z licencją.

Juli '94 - „Europe from Ragor" Nr kat.: CPDV421 - 9,98 zł

Oktober '94 - „Poker King" Nr kat.: CPDV422 - 9,98 [redacted]

November '94 - „Megrims Rache" Nr kat.: CPDV423 - 9,98 zł

Wszystkie 3 za cenę tylko: [illegible] zł Nr kat.: CPDZ05

9,98

Das Beste

Najlepsze wybrane programy shareware z dwóch miesięcy tego roku. Absolutne hity.

April '95 Nr kat.: CPDV273 Cena: 9,98 zł

Juni '95 Nr kat.: CPDV414 Cena: 9,98 zł

Dwa tytuły tylko 18,98 [redacted] [redacted] kat.: [redacted]

9,98

Photo Album

Program ten pozwoli Wam na komfortowy sposób stworzyć własny album fotograficzny. Ten profesjonalny program z USA otrzymujecie Państwo w wersji shareware po przebojowej cenie na dyskietce Fuji 3,5 HD.

Nr kat.: NC6457

2,50

CD Monats

Każda płyta to ponad 700 aktualnych programów ze wszystkich dziedzin podzielonych tematycznie. Dodatkiem jest jak zwykle pełna wersja gry lub programu.

„Februar '95" - zawiera „Eisplanet" Nr [redacted] Cena: 12,49 zł

„April '95" - zawiera „Break it" Nr kat.: [redacted] 12,49 zł

„Mai '95" - zawiera „Space Trek" Nr kat.: CPDV412 Cena: 12,49 zł

„Juni '95" - zawiera „VGA-Copy pro 5.4" Nr kat.: CPDV420 Cena: 12,49 zł

Wszystkie 4 za cenę: [redacted],95 zł Nr kat.: CPDZ07

12,49

Games CDV

Kolejna grupa świetnych zbiorów gier typu shareware. Oprócz pozycji tytułowych na zawartość CD-ROM-ów składają się inne doskonałe gry.

„Rise of the Triad" Nr kat.: CPDV293 Cena: 12,49 zł

„Blake Stone" Nr kat.: CPDV218 Cena: 12,49 zł

„Doom" Nr kat.: CPDV276 Cena: 12,49 zł

„Hocus Pocus" Nr kat.: CPDV238 Cena: 12,49zł

Wszystkie 4 CD-ROM'y za cenę: 44,95 zł Nr kat.: CPDZ10

12,49

TOP HITY

„Super Spiele" - fantastyczny zbiór ponad 1300 (!) gier shareware. Nr kat.: CPDV415 Cena: 13,49 [redacted]

„Games Windows II" - ponad 200 najlepszych gier dla Windows. Nr kat.: [redacted] Cena:13,49 [redacted]

„Top [redacted]" - ponad 1000 hitów shareware Nr kat.: CPDV413 Cena: 13,49 zł

Wszystkie 3 CD-ROM'y za cenę: 36,95 zł - [redacted] kat.:CPDZ08

13,49

Game Power-CDV

Znakomite zbiory gier w wersjach shareware. Oprócz tytułowych programów na każdej płycie znajduje się wiele innych równie ciekawych i fascynujących gier.

„Pac-man Breakout mania" Nr kat.: CPDV270 Cena: 11,49 zł

„Whacky Wheels" Nr kat.: CPDV264 Cena: 11,49 zł

„Apogee" [redacted] kat.: [redacted] 11,49 zł

„The Toom Parade" Nr kat.: CPDV402 [redacted] 11,49 zł

Wszystkie 3 płyty w cenie: 42,95 zł - Nr kat.: [redacted]

11,49

...Miesiąca STYCZNIA !!! Co miesiąc kolejna, nowa płyta CD wypełniona po brzegi [illegible] programami share... interfejs [illegible] dla DOS i Windows oraz [illegible] w języku ...z zamówić [illegible] abonament na [illegible] miesiące w [illegible] ...płyt. Jeszcze [illegible] wygląda to przy zamówieniu abonamentu ...y za [illegible] PEARL- największy dystrybutor [illegible] ...polskich [illegible], przedstawia kolejny wynalazek ze ...[illegible] wygrania na [illegible] firmowych (Fuji) ...ie tylko shareware, w ofercie firmy znajduje się równie bogaty ...ponad 700 tytułów oraz sprzętu komputerowego, [illegible] nie ...[illegible] i CD-ROM. Szczegółowy katalog wysyłamy na życzenie. ...EFONICZNIE LUB FAKSEM. ...odbiorze). Wszystkie nasze ceny [illegible] VAT

Sp. z o.o.
ul. Łężycka25
66-016 Czerwieńsk
tel./fax (0 [redacted]) 27 81 [redacted]

Niniejszym zamawiam...

nazwa artykułu lub programu	nr katal.	ilość
1. Family Photo Album....	NC6457 ...	1 ...
2.	....	....
3.	....	....
4.	....	....
5.	....	....

zamawiający [redacted]

Nazwisko, imię .... Kod, Miejscowość ....

Ulica, nr .... Telefon ....

STREFA ŚMIERCI

Witam w kolejnej „Strefie śmierci"! Ostatnio obiecałem coś nowego i teraz nadeszła pora na wywiązanie się z tego przyrzeczenia. Dzisiaj następne dwie gry, z których przynajmniej jedna ma szansę strącić z najwyższego piedestału taki hit, jak „Mortal Kombat" czy nawet „Street Fightera". O „Wrestle Manii" słyszał już na pewno każdy, kto interesuje się mordobiciami, a jeśli chodzi o „Rise of the Robots 2", to cóż... o tej grze krąży mnóstwo plotek, więc czas podać fakty.



Otwierając pismo na tej właśnie stronie, musisz wiedzieć, że oto przekroczyłeś mistyczną granicę i nieopatrznie wkroczyłeś na teren zarezerwowany dla twardzieli. Tu nie ma miejsca na sentymenty. Liczy się silny cios, pewna ręka, błyskawiczny refleks. Sprawdź zresztą sam. Dookoła strzępy zmasakrowanych ciał, hektolitry krwi, jęki konających, wijących się w ostatnich konwulsjach śmierci. Strach, przerażenie... Tak, to właśnie jest strefa śmierci!

Jak wyjść zwycięsko z opresji, jak nie dać się pokonać, co zrobić, żeby nie dołączyć do stosu zmasakrowanych ciał – dowiesz się, czytając tę rubrykę. Powstała on specjalnie dla Ciebie – żądny krwi killerze. Znajdziesz tu opisy najlepszych gier walki – tych starszych i tych nowszych. Tipsy, podpowiedzi, skuteczne techniki walki, tajne ciosy, fatality i wszystko czego potrzebują killerzy. Bez względu na to czy dysponujesz Amigą, Pecetem, SNES-em, Segą, Playstation, Jaguarem, czy inną maszynką do grania – jeśli tylko uwielbiasz nawalanki, od dziś ta rubryka jest Twoją rubryką!

„Wrestle Mania"

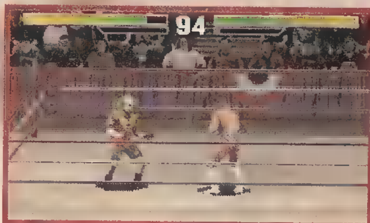
Cóż, tę grę można przedstawić tylko jednym słowem: SUPER! Jest to, nie ukrywam, jeden z największych (jeśli nie największy) hitów w dziedzinie gier walki. Muszę tu z góry przeprosić Mortalowców (wielbicieli gry „Mortal Kombat" – przyp. tłumacza), ale w porównaniu z „Wrestle Mania", „Mortal Kombat" (#1, #2, #3) może się schować. Faktem jest, że zarówno w „MK", jak i we „Wrestle Manii", można znaleźć wiele cech wspólnych (w końcu wypuściła je ta sama firma), ale gra ta została wzbogacona o nowe elementy, a na dodatek ma wspaniały, niespotykany klimat, zapewniający niesamowite wrażenia. Kapitalny dźwięk, komentator wykrzykujący teksty rodem z prawdziwych walk w WWF (is it legal? Somebody call the jury! He can't do that! Get up, Yokozuna! It's a total disaster!), niektórzy zawodnicy grypsujący po zwycięstwie (you picked the right guy, chico!) oraz świetna rockowa muzyka. Dodatkowo grafika, przy której nawet „MK3" wypada słabo. Do tego wszystkiego, gra ma niewielkie wymagania sprzętowe, chodzi bardzo dobrze na 486DX4 i 8 MB RAM, a minimum jest zwykła 486 DX 40 MHz (to chyba nie jest dużo w porównaniu z niektórymi, obecnie wydawanymi grami, których czasami i Pentium 75 MHz nie może uciągnąć). Co do osób posiadających mniej niż 8 MB RAM (jeśli tacy wciąż są, bo taka pamięć jest jeszcze standardem) – nie próbujcie uruchamiać „Wrestle Manii". Wprawdzie z tego co wiem, producent zapowiadał, że gra ruszy już z 4 MB, ale nawet jeśli się to uda zrobić, to „WM" chodzi tak wolno, że szkoda na to czasu (wiem to dobrze, bo sam zrobiłem eksperyment). Więc jeśli chcecie w to zagrać (a warto, zapewniam!), to zaopatrzcie się w min. 8 MB RAM.

Chciałbym uspokoić rodziców, którzy boją się, aby ich pociechy nie dobrały się do następnej krwawej gry, gdzie wyrywa się przeciwnikowi organy wewnętrzne, a po walce na pobojowisku pozostawia się szczątki mózgów (ja na przykład uważam, że takie gry są „cool", ale rozumiem rodziców). Gra jest bezkrwawa! Ci z Was, którzy czytali poprzednią „Strefę Śmierci" zdziwią się, dlaczego uważam bezkrwawą grę za świetną. Po prostu „Wrestle Mania" zmieniła nawet mój pogląd na mordobicia. Mam tylko nadzieję, iż nie jest ona wyjątkiem i takich gier pojawi się więcej. Myślę nawet, że dodanie krwi do „WM" zepsułoby efekt, gdyż prawdziwe widowiska spod znaku World Wrestling Federation też są jej pozbawione (tych, którzy jeszcze mają jakieś wątpliwości co do starć w WWF, chciałbym pozbawić złudzeń – walki są improwizowane). Cóż, pamiętam że za czasów, gdy bez schylania wchodziłem pod stół, fascynowałem się wrestlingiem i specjalnie mi nie przeszkadzało, że zawodnicy schodzili z ringu bez widocznych uszkodzeń cielesnych. Twórcy gry mieli świetny pomysł, jak dowcipnie rozwiązać problem „gore" w grze. Po uderzeniu przeciwnika zamiast szczątków jego ciała sypią się z niego np. serduszka (Shawn Michaels, Bret the Hitman Hart) czy miniaturowe udźce baranie (Yokozuna). Co poniektórym taki pomysł może się wydać dziecinny, ale efekt jest naprawdę czadowy.

Co mogę powiedzieć o samych walkach? Dynamika, akcja i świetna zabawa. Każdy z zawodników ma szeroki wachlarz ciosów, zarówno zwykłych, jak i specjalnych. Co więcej, dla każdego z nich zarezerwowane są indywidualne ciosy, tzn. poza nielicznymi wyjątkami specjale nie powtarzają się. Każdy z zapaśników walczy w zupełnie odmiennym stylu, ma różną szybkość i wytrzymałość. Jedyną wadą może być tylko mała liczba zawodników, ja bym jeszcze kilku dodał. A propos ciosów – to następna zaleta – większość ze specjali wykonuje się naprawdę łatwo, ale i tak musiałem wymienić klawiaturę, po dwóch tygodniach gry nie nadawała się już do użytku (nie używam joysticka), ze względu na to, iż gra wyzwala tak silne emocje, że czasami nie można się powstrzymać od obłędnego nawalania w klawisze.

Teraz kilka rad co do samej gry. Po pierwsze, jak w każdym mordobiciu, możecie sobie ustawić kilka poziomów trudności, ale początkującym graczom odradzam walkę w trybie „on real", gdyż jest dość ciężko. Proponuję tryb „medium", a który jest automatycznie ustawiany przy instalacji. We „Wrestle Manii" można grać z komputerem lub z kolegą (koleżanką, ewentualnie). Jeśli chodzi o grę z komputerem, są dwa rodzaje tytułów, a co za tym idzie, dwa rodzaje zawodów – Intercontinental Championship i World Wrestling Federation Championship. Na początek polecam to pierwsze, gdyż jest nieco łatwiej, rozpoczyna się walcząc z jednym przeciwnikiem, stopniowo przechodząc do walki z dwoma i w końcu z trzema. Jeśli chodzi o WWF Championship, jest znacznie trudniej – rozpoczyna się od starcia z dwoma zapaśnikami, następnie jest ich trzech, a ostatnia toczy się z ośmioma, stopniowo wchodzącymi na ring. Nie polecam takich zawodów ludziom o słabych nerwach, bo pod koniec na ringu panuje tak totalny bałagan, że nie wiadomo, co ze sobą zrobić (ten bałagan czasami potrafi trochę pomóc, bo Twoi przeciwnicy mogą przypadkowo wykonywać „slamy" na sobie samych, zamiast na Tobie).

A propos bałaganu, polecam grę z kolegą. Jest możliwość grania przeciw niemu (head to head), ale radzę spróbować walki



WRESTLE MANIA & R

we współpracy (cooperative), wtedy jest po prostu EXTRA! Walczycie wtedy na początku z dwoma przeciwnikami, a stopniowo wchodzą następni. Wtedy robi się kompletne zamieszanie, nie wiesz z kim walczyć, kto jest swój, a kto wróg, komentator krzyczy na Ciebie, Ty krzyczysz na kolegę, żeby Cię nie bił, klawiatura (joystick, ewentualnie) trzeszczy, sąsiedzi z dołu i z góry stukają prosząc o ciszę – w sumie ubaw jest przedni. Jak to powiada mój sparring partner, kumpel Mściciel, można „skleić niezłe akcje". Cóż więcej powiedzieć, to chyba najlepsza nawalanka, w jaką zdarzyło mi się grać. Nie omińcie „Wrestle Manii"!

A oto zawodnicy, którymi możecie zagrać. Uprzedzam, iż nie podaję wszystkich ciosów, a tylko te, które jest w miarę prosto wykonać i pomagają w osiągnięciu efektownych zwycięstw. Litera P oznacza punch (uderzenie ręką), PP to power punch (silne uderzenie ręką), K to kick, czyli kopnięcie, PK to power kick, silne kopnięcie. Run to bieg. Jeżeli pomiędzy literami oznaczającymi ciosy jest znak „+", oznacza to, iż klawisze należy wcisnąć bardzo szybko po sobie (prawie jednocześnie).

DOINK

Wzrost – 6 stóp, waga – 100 kg, pochodzenie – cyrk. Jego ulubionym powiedzeniem jest „life is a joke" (Życie to żart). Szalony gość, nazywany czasami Evil Clown. Znany jest z zagrań nie fair na ringu (i poza). Swego czasu wsławił się, znajdując sobie sobowtóra, który wkraczał za niego na ring, gdy Doinkowi brakowało już sił.

DÓŁ+PRZÓD PRZÓD+P – HAND HIT
PRZÓD PRZÓD PK – HAMMER CRASH
DÓŁ DÓŁ PK – CAPOIRA

RAZOR RAMON

Wzrost – 6 stóp 7 cali, waga – 120 kg, pochodzenie – Miami. Mówi o sobie „Bad Guy" (Zły facet). Cóż, czasami zły, czasami nie. Razor Ramone to typowy macho, dumny i przeświadczony o swojej przewadze nad każdym.

PRZÓD PRZÓD Kx5 - CARPET HITTING
PRZÓD PRZÓD PP - NECK GRAB
DÓŁ PP - FACE UPPERCUT

UNDERTAKER

Wzrost - 6 stóp 11 cali, waga - 145 kg, pochodzenie - Dolina Śmierci. Jeden z najwyższych zawodników w WWF, wzrostem przebija go jedynie Diesel (nie szukajcie go w grze, bo go nie ma, a szkoda). Źródłem mocy Undertakera jest urna, którą nosi przy nim jego manager. Dzięki niej Undertaker jest niepokonany. Walczyć z tym mrocznym i potężnym zapaśnikiem, to najlepszy sposób, aby trafić na cmentarz. Ulubione powiedzenie Undertakera to „Rest in peace" (spoczywaj w pokoju). Mój ulubiony zawodnik.

DÓŁ DÓŁ+PRZÓD PRZÓD P – NECK HANDING
DÓŁ DÓŁ+PRZÓD PRZÓD K - SHADOW DEMONS
DÓŁ PP - POWER SMASH

YOKOZUNA

Wzrost - 6 stóp 4 cale, waga - ok 250 kg, pochodzenie - Polinezja. Najcięższy zawodnik WWF, nie cieszący się sympatią widowni. Gdy wchodzi na ring, zaczyna się masakra. Dłuższy czas cieszył się opinią niezwyciężonego, do czasu, gdy zrobił z nim porządek Bret the Hitman Hart. Yokozunę polecam szczególnie początkującym graczom, jako że najłatwiej jest nim grać (i wygrać). Bonzai!

PRZÓD PRZÓD PK lub RUN PK - BUTT SLAM
PK+PP - RAISING GRAB
PRZÓD Px6 - HEAD HITTING
DÓŁ DÓŁ PK przytrzymać - DISNEYLAND (wpierw PK+PP)
PRZÓD P lub RUN P - STOMACH SNAP

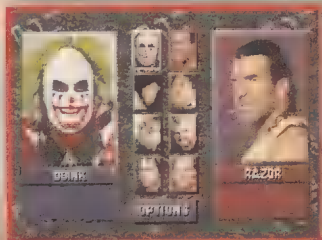
SHAWN MICHAELS

Wzrost - 6 stóp 1 cal, waga - 105 kg, pochodzenie - San Antonio. Shawn Michaels uważa się za najprzystojniejszego zawodnika w WWF. Krok tylko dzieli go od narcyzmu, jaki swego czasu charakteryzował Lexa Lugera. Michaels ozdabia się kolczykami, łańcuszkami oraz nosi seksowne (według niego) ciuchy. Prawdziwy pajac.

TYŁ TYŁ PK - SCISSORS KICK
TYŁ TYŁ PP - LINE THROW (blisko przeciwnika)
PRZÓD PRZÓD K - ICE CUT
PRZÓD PRZÓD PK - FLYING THROW

BAM BAM BIGELOW

Wzrost - 6 stóp 4 cale, waga 180 kg, pochodzenie Nowy York. Bigelow znany jest także jako Beast from the East (Bestia ze Wschodu, rzecz jasna wschodu USA). Potwornie silny, głowę i ramiona ma ozdobione wymyślnymi tatuażami. Ściślej mówiąc, z którym lepiej nie spotykać się na ulicy.



RUN PP - FLYING HEAD SMASH
PP+PK - RAISING GRAB
DOL DOL PK - BREAKING (przedtem PK+PP)
RUN PK - FLYING LEG SMASH

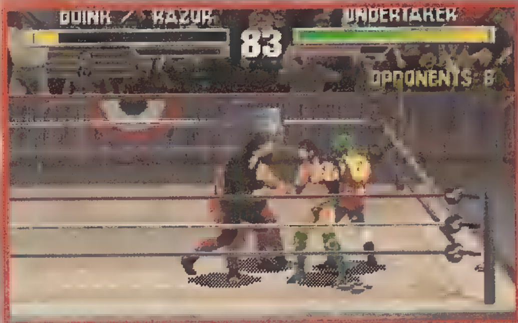
BRET THE HITMAN HART

Wzrost - ok. 6 stóp, waga - ok. 100 kg, pochodzenie - Calgary. Cieszący się największą popularnością zawodnik, nazywany także „Excellence of execution" (Doskonałość wykonania), ze względu na perfekcyjne rozgrywanie walk. Bret Hart przez dłuższy czas posiadał tytuł mistrza świata WWF. Był także pierwszym, któremu udało się pokonać Yokozunę, oraz tym, któremu przez głupią zawiść przeszedł koło nosa tytuł „King of the Ring". Amerykanie uwielbiają Breta Harta, bo jest miły, obyty i kocha dzieci.

RUN PP - BACK SLAM
RUN PK - FLYING LEG SMASH
TYŁ TYŁ P - ARM THROW
DÓŁ PP - FIST HIT

LEX LUGER

Wzrost - 6 stóp 5 cali, waga - 120 kg, pochodzenie - Atlanta. Lex Luger swego czasu był uważany za autentycznego narcyza.



Przed i po walce kazał ustawiać przed sobą wielkie lustro, przed którym prężył swoje muskuły. Był także bliski usunięcia z WWF, gdy komisja lekarska wykryła w jego prawym łokciu metalową wkładkę, dzięki której wiele razy nokautował przeciwników. Luger nie był lubianym zawodnikiem, do czasu, gdy w czasie specjalnych zawodów, jako jedyny zapaśnik, wykonał slam na Yokozunie. Odtąd przylgnęło do niego miano „The All American Hero" (Największy Amerykański Bohater).

PRZÓD PRZÓD PK - IRON BALL
PRZÓD PRZÓD P - CHEST CUT [PRZÓD PRZÓD PP]x2 - SUPLEX PP+PK - RAISING GRAB GÓRA PK - BREAKING (wcześniej PK+PP)

Wrestle Mania - Acclaim'95,
dystrybucja wersji CD
CD Project
OCENA 100%

„Rise of the Robots 2"

Jest mi niewymownie przykro, że nie mogę się wyrazić o tej grze w równie pochlebny sposób, co o „Wrestle Manii". Szczerze mówiąc, spodziewałem się, że druga część „Rise of the Robots", będzie wzbogacona o coś więcej niż tylko nowy wystrój pola walki, kilku przeciwników więcej i możliwość przejścia gry różnymi zawodnikami. Wielu z Was powie zapewne: „Ale to przecież bardzo dużo, bo pierwsza część była zrobiona o wiele bardziej prymitywnie". Myślę, że wystarczy, jeśli powiem, że w „Rise of the Robots 2", gra się równie słabo, jak w część pierwszą. Gra jest nieco monotonna, dźwięk ogólnie nie najlepszy i momentami drażniący, a ilość ciosów specjalnych rażąco niska. Nie mogę jednak powiedzieć, że „ROTR2" jest źle przygotowany od strony wizualnej. Tak jak część pierwsza ma świetną grafikę (możliwość gry w trybie VGA i SVGA oraz w różnych rozdzielczościach SVGA), kolorystyka nie jest może tak przyjemna (całość nie rozgrywa się w jasnym, dobrze stonowanym otoczeniu, jak w „Rise of the Robots", ale w słabiej oświetlonych, nieco ponurych halach, jaskiniach itp.), ale przynajmniej nie męczy oczu krzykliwymi barwami. Gdyby od grafiki zależało, czy gra jest dobra, można by uznać „ROTR2" za hit. Niestety! Ładnie wykonana grafika to nie wszystko. Nie chcę przez to powiedzieć, że gra ta jest tragiczna, że zakup jej jest wyrzuceniem pieniędzy w błoto.

„Rise of the Robots 2" ma kilka zalet natury technicznej (jeśli chodzi o same walki). Po pierwsze, wprowadzenie do gry „fatality" (firma Acclaim wcisnęła swoje „trzy grosze"). Fatalities (właściwie nie powinno się mówić „fatality", bo w „ROTR2" nazwano to „execution") nie są może tak kapitalne, jak w „Mortal Kombat", ale przynajmniej jest to krok we właściwym kierunku.

Także wprowadzone ciosy specjalne, pomimo iż nie są zbyt efektowne, powodują, że gra nie wygląda na podobny niewypał, jak jej pierwsza część. Wpływ spod znaku „MK" widać także w nowych postaciach, które coraz mniej przypominają typowe roboty, a bardziej fantastycznych (humanoidalnych) wojowników. Myślę, że „ROTR2" zachęci przede wszystkim graczy, którzy nie mieli jeszcze styczności z „Mortal Kombat" lub tych, którzy naprawdę cenią sobie grafikę, nie zwracając wielkiej uwagi na „miodność" gry. Ze swojej strony dodam tylko, że sam pomysł, aby urządzić pojedynek nowoczesnych maszynek do mięsa już wydaje mi się niewypałem, więc trudno się



dziwić, że gra pomimo solidnego wykonania ponosi porażkę.

Wymagania sprzętowe nie są duże: gra chodzi bardzo dobrze na 486DX 40 i 8 MB RAM.

Rise of the Robots 2 - Mirage, Acclaim

To wszystko na dziś, dzieciaki. Za miesiąc znowu coś extra. A na razie... Zasuwajcie do sklepów po „Wrestle Manię"! Mnie mania na „WM" jeszcze nie przeszła. Cześć!

Lucas

SE OF THE ROBOTS 2

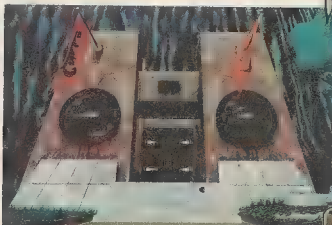
MORTAL KOMBAT POWRACA



Niedawno na polskim rynku ukazała się animowana wersja filmu „Mortal Kombat", wydana na kasetach video przez firmę IMP. Zanim kaseta dostała się w moje ręce, byłam przekonana, że jest to rysunkowa wersja filmu kinowego, albo coś w stylu mangowego „Street Fightera". Nic bardziej mylnego! Po obejrzeniu filmu okazało się, że jest to sprytny chwyt reklamowy, mający przygotować i zachęcić widza do spotkania z „MK" w kinach – z pełnometrażowym filmem fabularnym. Animowana opowieść rozpoczyna się w momencie, gdy Johnny Cage, Sonya Blade i Liu Kang znajdują się na tajemniczym statku, płynącym w nieznane. Tam też mają wątpliwą przyjemność poznania Shang Tsunga, Skorpiona i Sub-Zero. W decydującej chwili pojawia się Rayden i od tej pory towarzyszy trójce bohaterów w podróży. Po przybyciu na wyspę pomiędzy światami, opowiada historię początków turnieju i wyjaśnia jego znaczenie dla losów świata. W trakcie opowieści poznajemy najważniejszych zawodników i wydarzenia z ich życia, które doprowadziły do tego, że wzięli udział w „MK". Opowieść jest wprawdzie bardzo ciekawa dla miłośników „Mortal Kombat", ale zważywszy, że animowana wersja filmu adresowana jest raczej do dzieci, ten fragment jest w moim odczuci za bardzo przegadany. Tyle o fabule.



Teraz trochę o tym, jak to się wszystko prezentuje. Wszystkie tła, przedmioty, krajobrazy itp. zostały wykonane (wyrenderowane) we wspaniałej, tzw. trójwymiarowej grafice komputerowej. Mamy tu więc do czynienia z połączeniem klasycznej animacji ze scenkami wykonanymi komputerowo i trzeba przyznać, że jest to nowatorski pomysł. Trochę zawiodłam się na postaciach głównych bohaterów, które w ujęciach klasycznych (animowanych tradycyjnie) prezentują się dość kiepsko — płaskie, dwuwumiarowe, z powtarzającymi się sekwencjami ruchów. Także indywidualność każdego z wojowników robi wrażenie „cofniętej" w stosunku do pierwowzorów z gier — wystarczy przypomnieć sobie digitalizowane sylwetki Skorpiona czy Liu Kanga, wnioski nasuwają się same. Tym, którzy nie zetknęli się z komputerowym „MK", może to nie przeszkadzać w oglądaniu, ale dla graczy będzie to chyba szokujące doświadczenie. Twórcom filmu wydawało się, że dodadzą dynamizmu scenom walki, jeżeli bohaterowie będą się poruszać jakby w zwolnionym tempie, klatka po klatce (efekt dość często wykorzystywany w filmach mangowych). Niestety, moim zdaniem osiągnęli efekt wręcz odwrotny — sceny te są „męczące dla oczu" — serie powtórzeń, rozmazanie konturów — to nie jest to! Na szczęście jest w tym filmie coś, co zachwyca i pozwala zapomnieć o pierwszych niemiłych wrażeniach. To coś – to świetnie zrealizowane sceny pojedynków głównych zawodników, pojawiające się w trakcie opowiadania Raydena. Sekwencje te są całkowicie renderowane komputerowo – zarówno sceneria, jak i postacie wojowników. Mimo kilku początkowych potknięć (np. anomalie anatomiczne w pierwszej walce) muszę przyznać, że im dalej, tym lepiej to się ogląda — sceny są coraz lepiej dopracowane i robią bardzo dobre wrażenie. Animacja postaci jest naprawdę wspaniała. Momentami, zwłaszcza gdy „kamera" jest oddalona, można odnieść wrażenie, że w filmie biorą udział prawdziwi aktorzy. Za najlepszy uważam pojedynek Goro z Kung Lao. Sądzę, że dla samych tych scenek warto obejrzeć film. Podkład dźwiękowy i muzyczny jest dobrze zrobiony — wykorzystano oryginalny soundtrack z wersji kinowej.



Po filmie, na osłodę (trwa niecałe 30 minut), umieszczono na kasecie reportaż o tym, jak kręcono filmową wersję „Mortal Kombat" — gdzie, kto, jak, trochę o efektach specjalnych i dalszych planach związanych z ekranizacją „MK". Oprócz tego, do każdej kasety dystrybutorzy dołączyli po dwie karty z wizerunkiem jednego z bohaterów — jeśli ktoś będzie chciał, może postarać się uzbierać komplet kart, wymieniając się z innymi posiadaczami kaset. I to chyba już wszystko, co dało się wycisnąć z tego tematu.

Po wakacjach ma się ukazać na kasetach video film kinowy. W oczekiwaniu na niego, spróbujcie obejrzeć animowaną wersję „Mortal Kombat", jest to na pewno ciekawe doświadczenie.

■ **Agnes**

Dziękujemy firmie International Movie Productions Poland Ltd. za udostępnienie animowanej wersji filmu „MORTAL KOMBAT – Początek Wyprawy".



GIEŁDA

Wszystkie ogłoszenia zamieszczamy bezpłatnie, pod warunkiem, że nie służą celom zarobkowym i w jawny sposób nie pozostają w konflikcie z aktualnie obowiązującymi przepisami prawnymi. W związku z tym prosimy nie przysyłać nam ogłoszeń treści: „1500 programów na PC - wymienię lub sprzedam". Zgłoszenia o podobnej treści od razu trafiają do kosza.

SPRZEDAM

• Sprzedam lub zamienię gry na PC: Prawo Krwi — 18 zł, SSSM — 9 zł, Kajko i Kokosz — 20 zł, Bureau 13 — 35 zł, Syndicate — 30 zł.
Poszukuję: Skaut Kwatermaster, Kosmos, Carnage, Klick & Play.
Sebastian Pycia
ul. Ins. Kościuszkowskiej 52/28
32-510 Jaworzno

• Sprzedam gry na konsolę Playstation (lub wymienię na grę Fifa Soccer 96): Destruction Derby — 160 zł, NBA Jam T.E — 160 zł, Loaded — 175 zł.
Możliwość wysyłki za pobraniem pocztowym.
Majewski Mariusz
tel. 728-16-90 Pruszków

• Sprzedam SX1 przystawka do CD 32 cena 600 zł, 4 MB RAM — 300 zł. Gry na Playstation: Wipeout — 210 zł, Lone Soldier — 200 zł, Thunderhawk 2 — 220 zł, Battle Arena Toshinden — 200 zł. Gry na CD 32: Microcosm, Lotus Trilogy, Sensible Soccer, Pinball Fantasies, Seek & Destroy, Battle Chess, Prey on Alien Encounter, Sleep Walker, Gunship 2000. Dla CDTV: Sim City, Lemmings.
Jarosław Kula
ul. Powstańców 44/2
31-422 Kraków
tel. (012) 12-20-89

• Sprzedam konsolę Sega Master System 2 (8 bit).z grą w pamięci Alex Kidd, z jednym joypadem i cartridgem Wonder Boy 3 — the Dragons Trap. Cena 100 zł.
Łukasz Pitera
ul. Robotnicza 13/57
38-500 Sanok
tel. 33-728

• Sprzedam Jaguara + Cybermorph + Doom + Ultra Vortex — 800 zł. CD-ROM + 4 CD — 550 zł. Lub razem za 1350 zł, albo wymienię na PSX.
Marcin Naglik
ul. Kościuszki 5/14
62-800 Kalisz
tel. (062) 57-79-72

• Sprzedam Amigę 500 1 MB Ram + oddzielna stacja dysków + 107 dyskietek + pudełko na dyskietki + pokrywa na komputer + 2 joysticki + myszka. Cena 590 zł.
Mirosław Myśliński
ul. Wesoła 7 m 60
15-307 Białystok
tel. 420-396

• Sprzedam magazyny komputerowe: Gry Komputerowe 12/94, katalog Magia Gier, Top Secret i wiele innych. CD do PC. Komiksy Mazela — Batman, Spider Man oraz nawiążę kontakt z Amigowcem w celu wymiany gier.
Robert Kwacz
ul. Pomorska 24
73-132 Suchań

• Sprzedam Commodore 64 + magnetofon + 12 orginalnych gier. Cena 200 zł lub zamienię na Sony Playstation.
Tomasz Księżopolski
ul. Siedlecka 4
08-300 Sokół Podlaski
tel. (0417) 61-83

• Sprzedam kolumny Tonsil 130 W — 550 zł.
Michał Cieszko
Oś. Tysiąclecia 64/6
61-255 Poznań
tel. (061) 760-482

• Sprzedam dysk twardy 130 MB Maxtor — 200 zł.
Michał Cieszko
Oś. Tysiąclecia 64/6
61-255 Poznań
tel. (061) 760-482

• Sprzedam płytę główną 286 16 MHZ — 30 zł.
Michał Cieszko
Oś. Tysiąclecia 64/6
61-255 Poznań
tel. (061) 760-482

• Sprzedam: Amiga 500 1 MB Ram + modulator TV + 5 joysticków (3 uszkodzone) + myszka + mousepad + 110 dyskietek + 2 pudełka na dyskietki. Cena 495 zł.
Super Nintendo (listopad 95) + 2 joypady + 1 cartridge (Street Fighter 2). Cena 450 zł.
Paweł Piątkiewicz
ul. Starzyńskiego 9/5
35-508 Rzeszów

• Sprzedam lub wymienię gry do konsoli Jaguar: Checkered Flag — 95 zł, Cybermorph — 85 zł, Kasumi Ninja — 145 zł.
Jacek Gwiazda
ul. Bogusławskiego 20 m. 53
01-923 Warszawa
tel. 663-26-30

• Sprzedam grę Hover Strike w wersji CD na konsolę Jaguar. Cena: 150 zł. Stan Idealny.
Michał Michałowski
ul. Goszczyńskiego 2/10
80-134 Gdańsk
tel. (058) 46-34-67

• Sprzedam stację dysków 5.25. Cena 40 zł.
Marcin Jaśkaczek
ul. Sulejkowska 36 m. 1
04-157 Warszawa

• Sprzedam Actua Soccer na PC CD. Cena do uzgodnienia.
Jan Burker
ul. Kalinowa 11
85-364 Bydgoszcz
tel. 796-768

• Sprzedam CD32 + mysz + 1CD — 420 zł, oraz gry Microcosm (40 zł), Out to Lunch (23 zł), The Dig 6 (53 zł), Overkill/Lunar-c (20 zł), Banshee (53 zł), Universe (33 zł), Sexual Fantasies (29 zł), Heimdall 2 (37 zł), James Pond 3 (35 zł), Naughty Ones (55 zł), Alien Breed 2: Tower Assault (75 zł), Rise of the Robots (92 zł). Całość za 900 zł.
Daniel Tkaczyk
ul. Wieniawskiego 9/14
22-100 Chełm
tel. (082) 65-71-15

• Sprzedam Sony Playstation z grą Tekken. Cena 1450 zł. Snes z 9 Cartridge'ami.
Bykowski Tomasz
ul. Niemcewicza 8 m 7
18-403 Łomża
tel. 18-83-61

• Sprzedam monitor 14" LR NI Color — 600 zł.
Michał Cieszko
Oś. Tysiąclecia 64/6
61-255 Poznań
tel. (061) 760-482

ZAMIENIĘ

• Super Nintendo z super grą Donkey Kong Country — rewelacyjna grafikę 3D i piekną muzyka, na Jaguara. Gwarancja.
Piotr Cybulski
ul. Brzozowa 17
82-200 Malbork
tel. (055) 72 -15-05

• Zamienię gry: NBA Jam, Fifa 95.
Najchętniej na: Psycho Pinball, NHL 95 na konsolę Sega.
Dariusz Mirotta
ul. Przemysława Drugiego 33
83-110 Tczew

• Wymienię konsole Super Nintendo 16 bit z wszystkimi akcesoriami oprócz cartridge'a na Amigę, oraz sprzedam organy MC-38. Cena 1200.000 zł. Cena do uzgodnienia.
Wojciech Kosij
ul. Felicjanek 27/8
31-103 Kraków

RÓŻNE

• Klub graczy IBS IBM PC zaprasza! Napisz. Info=koperta + znaczek.
Leonard Ławrynowicz
ul. Murzynowskiego 8/53
10-684 Olsztyn

• Zespół Szkół Mechanicznych w Wadowicach zaprasza dnia 3 Maja na zlot użytkowników koputerów IBM, Amiga połączonym z festynem. Cel imprezy: wymiana doświadczeń, własnych programów, pokaz dem i użytków. Dochód z imprezy połączonej z festynem przeznaczymy na dofinansowanie obiadów dla uboższych uczniów.

• Zakładam Klub Miłośników Piłki Nożnej na PC. Wydawana gazetka!
Jan Burker
ul. Kalinowa 11
85-364 Bydgoszcz
tel. 796-768

• 3DO konsola — nawiążę kontakt w celu wymiany lub sprzedaży oprogramowania.
Wioletta Kryza
ul. Dybowskiego 9/3
10-718 Olsztyn
tel. (089) 233-291 pokój 3
fax. (089) 273-943

KONKURS FILMOWY

GAME BOY

SEGA SATURN JUŻ W POLSCE

Należy przyjąć, że oficjalna, polska premiera 32-bitowej konsoli SATURN firmy SEGA odbyła się na Targach PLAY BOX '96. Dystrybutorem tej konsoli na naszym rynku została firma BOBMARK.

SEGA SATURN w zamierzeniach producenta miała zrewolucjonizować rynek konsol, jednak tak się nie stało, gdyż nieoczekiwanie do wyścigu o prymat na świecie, stanęło zbyt wielu kandydatów. Do „odwiecznej" rywalizacji gigantów: SEGI, NINTENDO i ATARI, nieoczekiwanie dołączyła SONY ze swoją rewelacyjną PLAYSTATION. Odnośnie rywalizacji SEGI i SONY krążyło wiele plotek, faktem jest natomiast to, że SONY grało trochę nie fair. Koncern ten bowiem przy wprowadzaniu swego produktu na rynek obniżył celowo jego cenę w dość radykalny sposób, tak że różnica pomiędzy PLAYSTATION a SATURNEM wynosiła ponad 100 dolarów. Animozje jakoś zostały zażegnane i teraz mamy już całkiem zdrową konkurencję, co dla nas klientów jest sprawą najważniejszą.



Teraz garść technicznych nowinek dotyczących SEGI.

Otóż, jeżeli chodzi o CPU tej konsoli, to są to dwa pracujące równolegle 32-bitowe układy RISC-owe Hitachi SH2, taktowane zegarem 27 MHz. Zajmują się one jednak tylko sterowaniem i obliczeniami. Grafika i dźwięk są przetwarzane przez inne układy. Graficzne zajmują się oczywiście grafiką 3D, z szybkim przetwarzaniem wieloboków i cieniowaniem Gorauda. Paleta kolorów wynosi 16 milionów z 32 000 na ekranie. Mocną stroną SATURNA jest także jego dźwięk. Zajmują się tym profesjonalne układy Yamahy, zapewniające w pełni 16-bitowy dźwięk na 32 kanałach PCM i 8 kanałach FM. Oprócz wbudowanego czytnika CD-ROM, SATURN posiada również złącze kartridżowe. Pozwala to na przykład zapisywać stany gier na specjalnym kartridżu. W przyszłości daje to możliwość łatwej rozbudowy pamięci konsoli i ewentualnego podłączenia rozszerzeń systemu.

SEGA SATURN jest konsolą o bardzo miłym wyglądzie. Produkowana jest w dwóch kolorach: czarnym i kości słoniowej. Przyciski funkcyjne są łatwo dostępne, ale – jak na mój gust – powinny być nieco większe. Joypad trzyma się w dłoniach całkiem dobrze, a wyposażony on jest w 8 fire'ów. Jeżeli chodzi o oprogramowanie, to z chwilą wypuszczania konsoli na rynek dostępnych było już kilka tytułów: „VIRTUA FIGHTER", „DAYTONA USA", „PANZER DRAGON" i świetnie znany z PC „MYST". Następne gry pojawiły się bardzo szybko, a wśród nich znalazło się wiele hitów nie występujących na innych platform sprzętowych, co niewątpliwie stanowi o sile tej konsoli. My także przygotowujemy już recenzje kilku programów na Saturna, a pierwsze z nich zamieścimy w następnym wydaniu GK.

Podsumowując – SEGA SATURN jest produktem dobrym, jedynym mogącym rywalizować na rynku z produktem SONY. Który z nich wygra tę potyczkę zależy od ilości dostępnego oprogramowania i oczywiście od Waszego gustu, kochani Czytelnicy. Wydaje mi się, że na razie PLAYSTATION poczyna sobie nieco lepiej. Do kogo jednak będzie należała przyszłość? Odpowiedź na to pytanie poznamy już niebawem.

Obecnie cena detaliczna konsoli SEGA SATURN wynosi 1.495 zł, a dystrybuowana jest przez firmę

BOBMARK, Warszawa, ul. Smocza 18 tel. (0-22) 38 05 02

■ Eldar

AIR COMBAT

Playstation



Początek rozgrzewa do czerwoności. Wspaniałe dynamiczne intro w wysokiej rozdzielczości, z niesamowitą wprost muzyką. Przyznam się szczerze, że jeszcze nie widziałem tak doskonale wyglądającego intra. W głównym MENU masz do wyboru „dog fight", czyli walkę z kumplem (o ile posiadasz drugi joypad), jedno-playerowy start oraz opcje. W opcjach możesz ustawić rodzaj muzyki (wszystkie w jednym stylu, miłośnicy rocka będą zachwyceni – niektóre kawałki stylizowane na stary, dobry „Deep Purple"), możesz skonfigurować joypada oraz zgrać lub wczytać na memory card stan gry. W przypadku gry na dwóch, ekran dzieli się poprzecznie na dwie części. Potem tradycyjnie wstęp o międzynarodowym terroryźmie (bla, bla, bla...)

Gra „Air Combat" nie ma możliwości rozgrywki na zlinkowane (połączone) dwie konsole, ale trudno uznać to za wadę, biorąc pod uwagę, że gra nie jest pierwszej młodości. Pomimo to „Air Combat" to wspaniały kąsek dla wszystkich lubiących powietrzne walki, bez potrzeby wertowania tomów instrukcji.



Gra jest banalnie prosta w obsłudze.

Dysponujemy tylko dwoma rodzajami broni: karabin maszynowy oraz samonaprowadzające się na cel rakiety – równie skuteczne do zwalczania celów w powietrzu, jak i na ziemi. Możemy wybierać sprzęt, którym chcemy latać. Jest tego trochę, od rosyjskich MiG-ów 31/29 do amerykańskich F18/117. Oczywiście musimy mieć odpowiednią gotówkę, by dany sprzęt zakupić. W tym celu możemy sprzedać jakiś samolot lub zarobić trochę szmalu podczas każdej misji bojowej. Grafika nokautuje – jest bardzo ładna i bardzo dokładna. Posiadacze Pentiumów, będą mile zaskoczeni, widząc jak doskonałe teksturowane płaszczyzny śmigają – aż miło patrzeć. W samej grze nie ma problemów ze zlokalizowaniem wroga. Wystarczy wcisnąć klawisz mapy i depnąć w dopalacze. Podobnie jest podczas samej walki. Z głośników, oprócz czadowej muzyki, wydobywa się głos Twojego operatora, który informuje Cię o pozycji przeciwników oraz niesamowicie klawo wrzeszczy, jak coś zestrzelisz lub spudłujesz. Dodatkowo miły kobiecy głos informuje Cię o uszkodzeniach. Do bajerów w grze mogę zaliczyć płynące po niebie chmurki, które wraz ze zbliżaniem zmieniają swoją konsystencję oraz Twój cień na tle ziemi. Nic nie robi jednak takiego wrażenia, jak lot MiG-iem 29 przez miasto, między wieżowcami. Andrenalina aż kipi, a pot spływa z czoła. Czy bardzo bliski przelot obok ogromnego bezbronnego Herculesa. Wszystko jest zrobione z taką dokładnością, że aż dech zapiera. Coś fantastycznego. Nie ma lepiej opracowanej i bardziej płynnej grafiki w żadnej innej grze! Niestety i Pentium 130 MHz w „niebieskim" kumpla nic tu nie zmienia. Uwaga mini konkurs! Proszę wymienić przynajmniej 3 napisy jakie są na wielkich reklamach w mieście w 4 misji. Nagrody? Hm? Coś wymyślę.

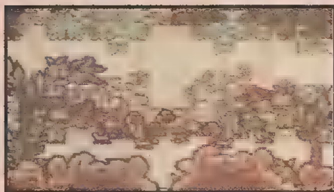


Sąd ostateczny: Pomimo, że gra nie jest pierwszej młodości, to jest ciągle wspaniała. Koniecznie musisz ją mieć w swoich zbiorach, nawet jeśli nie lubisz symulatorów.

■ IRENEUSZ PIOTRZKOWICZ

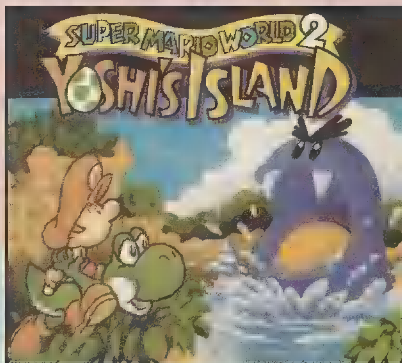
SUPER MARIO WORLD 2 – YOSHI'S ISLAND

Snes



Wielu z Was na pewno miało możliwość poznania niesamowitych przygód braci Mario, gdyż gier, komiksów, ■ nawet filmów których bohaterami byli ci dwaj śmieszni hydraulicy powstało mnóstwo. Niewiele natomiast wiemy o ich wcześniejszych dziejach, ■ „YOSHI'S ISLAND" jest właśnie taką grą, gdzie przypatrujemy się zdarzeniom związanym z dzieciństwem braci. W roli głównej występuje jednak tylko jeden z nich, prawdopodobnie Luiggi, a jego nieodłącznym towarzyszem jest przesympatyczny stworek Yoshi. Niesamowitym zrządzeniem losu, malec znalazł się w dziwacznej krainie, a zadaniem Yoshi'ego jest bezpieczne przetransportowanie Mario do domu. Czy mu się to uda? To zależy tylko od Ciebie. Sterując stworkiem, na którego grzbiecie siedzi dzieciak, podróżujesz przez zabawną krainę. Czasem ktoś Cię zaatakuje, więc się bronisz. Polega to na tym, że stworek wciąga wroga do swej paszczki, ■ następnie może go wyrzucić i wtedy delikwent służy jako pocisk zmiatający ze swej drogi najbliższą przeszkodę (pomysł jak w opisywanym dzisiaj „KIRBYM"). Yoshi potrafi też latać, ■ robi to fantastycznie! Mnie właśnie najbardziej podobało się, jak w powietrzu przebiera nogami i jaki przy tym wydaje odgłos. Podczas wędrówki nasi bohaterowie napotkają wiele interesujących przedmiotów (gwiazdek, melonów, jaj). Zbieraj je wszystkie, gdyż mają różne właściwości i często się przydają. Nie zdziw się także, gdy pewnego razu Yoshi ulegnie metamorfozie i zamieni się w coś śmiesznego (auto, lokomotywę itp.). Przygody Mario w krainie Yoshi'ego to naprawdę kawał fajnej gierki. Grafika nie jest wprawdzie rewelacyjna, ale sympatyczna – utrzymana jest w stylu wcześniejszych wersji gier z Mario. Autor gry biedził się nad nią ponad 2 lata, ale nafaszerował ją tak niesamowitą ilością zaskakujących gadżetów, że aż zapiera dech. Przez to gra wciąga niesamowicie, a przy tym jest niesamowicie rozbudowana, tak że nie da jej się skończyć w parę godzin. Syn Naczelnego trzaskał w nią około tygodnia i jeszcze nie udało mu się dojść do końca (a warto wiedzieć, że gra ma opcję zapisywania aktualnego stanu gry), ja nie dałem rady, lecz pewnego dnia do niej wrócę, bo naprawdę warto!

■ [illegible]





TRUE LIES

Game Boy

Niektórzy pamiętają pewnie film pod tym tytułem, w którym główną rolę zagrał Arnold Schwarzenegger. Przypomnę, że pod osobą fikcyjnego sprzedawcy komputerów krył się najlepszy agent do zadań specjalnych, pracujący dla wydziału Omega. W grze mamy możliwość wcielenia się właśnie w postać agenta Harry'ego Taskera, ■ do spełnienia mamy zadanie najwyższej miary. Terroryści grożą całemu światu bombą atomową, więc Harry musi się przedostać na teren wroga, wyeliminować wszystkich jego żołnierzy i zniszczyć jakiś ważny strategicznie cel. Jeżeli to się nie uda, to niestety nie będzie miał już dokąd wrócić. Przed Tobą graczu 6 misji, ■ każda trudniejsza do poprzedniej. Będziesz musiał się wykazać nie lada sprytem i zwinnością. Do dyspozycji masz ■ rodzaje broni: pistolet, uzi i shotgun. Dodatkowo możesz używać granatów i podkładać miny. Na swej drodze znajdziesz apteczki regenerujące zdrowie, dodatkowe życia oraz niezbędne magazynki z amunicją. Pamiętaj, nie trwoń naboi, gdyż może ich zabraknąć, ■ wtedy będziesz miał problem. W „TRUE LIES" gra się bardzo przyjemnie, a co najważniejsze, na każdym kroku jest coś do zrobienia, dzięki czemu gra na pewno się nie znudzi. Ekran został rozwiązany dość ciekawie, a na całość patrzy się z góry. Dodatkowym plusem jest muzyka, dynamiczna i szybka, która stwarza odpowiedni nastrój. Ogólnie rzecz biorąc, gra ta jest ciekawą propozycją dla wszystkich lubiących szybką akcję i strzelanie, dlatego serdecznie ją polecam.

BUBSY IN FRACTURED FURRY TALES

Jaguar

W Baśniowej Krainie źle się dzieje. Hansel i Gretel zabawili się w kidnaperów i porwali Mamę Gąskę. Przez ten zbrodniczy uczynek wszystkie bajki pomieszały się i zapanował chaos. W tym miejscu wkraczasz TY graczu. Wcielając się w postać Bubsy'ego-rysia, który musi posprzątać cały ten bałagan i zaprowadzić ład w Baśniowej Krainie. Zadanie to nie będzie łatwe. Do przejścia masz 15 poziomów (a właściwie rozdziałów) szalonej zabawy. Aby wykonać powierzone Ci zadanie, będziesz hasał po drugiej stronie lustra, wspinał się po gigantycznej łodydze fasoli, przepłyniesz 20000 mil w podmorskich głębinach (nie mocząc przy tym futra), biegał po rodzimej pustyni Ali Baby, a nawet spotkasz sprawców tego całego zamieszania — Hansela i Gretel we własnej „bajkowej" postaci. Podczas swojej wędrówki napotkasz bojowe mrówki, rekiny, osy, elektryczne węgorze, postacie występujące w danej bajce (na przykład królik, za którym goniła Alicja) oraz kilka innych istot, które zrobią wszystko, abyś nie dotarł do celu. Każde, nawet najmniejsze dotknięcie którejś z nich, uwolni Cię od jednego z dziewięciu żyć. Jednak nasz „rysio" nie jest bezbronny. Jego główną (i jedyną) bronią są nogi. Jeżeli spadnie komuś na głowę to „ręka, noga, mózg na ścianie...", giną króliki, flamingi, mrówki, żadna siła nie oprze się tym łapom (no, może z małymi wyjątkami).



„Bubsy" jest grą trudną (teraz już wiadomo dlaczego tyle żyć). Tak jak w każdej grze (a zwłaszcza platformówce), przydaje się umiejętność sprawnego operowania joypadem. Animacja tytułowego bohatera jest bez zarzutu, a na uwagę zasługują jego różnorodne zachowania przy stracie życia (lub zderzeniu czołowym ze ścianą). Muzyka jest w porządku, trochę gorzej ■ efektami dźwiękowymi, ale ten drobny szczegół nie psuje ogólnego wrażenia. Podsumowując ten wywód, każdy jaguarowy miłośnik platformówek powinien mieć „Bubsy'ego" w swojej kolekcji. A co z tymi, co nie trawią tego typu gier? Niech zagrają – może zmienią zdanie.

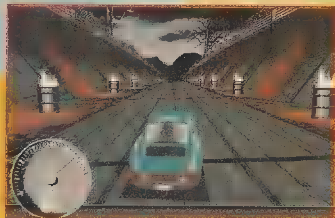


THE NEED FOR SPEED

Playstation

Animowany początek, identyczny jak w Pececie (może trochę bardziej płynny) — widziałem, więc nie mógł zrobić na mnie wielkiego wrażenia. To wcale nie oznacza, że intro jest kiepskie, posiadacza przykładowego 486 intro „zwala z nóg". Zwłaszcza, że pod względem różnych animacji, wstawek, bajerków gra prezentuje się naprawdę dobrze. Kiedy już przebrniemy przez doskonałe samochodowe teledyski (przez moment czułem się, jakbym oglądał program sportowy z satelity) przechodzimy do głównego menu. W głównym daniu mamy możliwość wyboru graczy, zlinkowania konsol (2 konsole połączone odpowiednim kabelkiem), przegląd rekordów oraz opcje. W opcjach znajduje się ustawienie wszystkich parametrów dźwiękowych (to czego brakowało w „Ridge Racer" — wyłączenie całkowicie muzyki podczas jazdy), opcje obsługi memory card, przypomnienie joypadologii oraz przedstawienie autorów programu (yes!). Na pewno najważniejszą cechą wyróżniającą „The Need for Speed" od innych gier tego typu jest różnorodność – do wyboru mamy jazdę na czas, sam na sam, pojedynczy rajd oraz turniej, dodatkowo wybieramy 6 różnych i bardzo dobrze opracowanych tras-krajobrazów (miasto, wybrzeże, góry, pustynia, krajobraz jesienny, vertigo ridge oraz odchody nocą). Niestety takiej różnorodności brakuje w grze „Ridge Racer". Jeśli komuś mało, programiści dorzucili wybór 8 niezwykle drogich sportowych maszyn – w kolejności: Lamborghini Diablo VT, Porsche 911 Carrera, Corvette 2R-1, Ferrari 512 TR, Dodge Viper RT/10, Acura NSX, Mazda RX 7, Toyota Supra Turbo oraz Maluch. Oczywiście polecam tego ostatniego, bo to w końcu krajowy produkt. Hm? Dobra dość tych żartów. O wszystkich maszynach możesz się dowiedzieć dokładanie wszystkiego (historię firmy, budowa silnika...), dodatkowo do każdego sprzętu oglądasz odjazdowy teledysk.





Po takiej dawce gadającego spikera i videoszoku, możesz już ustawić skrzynię na automat lub manual i w drogę. Tutaj przychodzi natychmiastowe rozczarowanie dla tych, co już grali w „Ridge Racera" na PSX. Pomimo, że każda bryczka zachowuje się różnie, krajobrazów i animacji jest od cholery, wersja na PSX jest lepsza od tej na Pentiuma to jednak jazda przypomina prowadzenie trumny, albo wyścig klozetów. Nie pomoga niestety zestaw bajerów — klakson, bączki na jezdni, pisk i ślady opon, gra nie ma pojary do „Ridge Racera". Ciągle „Ridge Racer" jest na topie choć już wkrótce stuknie mu 2 lata. Z niecierpliwością czekam na drugą część „Ridge Racera" — „Revolution".

— Sąd ostateczny: Jeśli chodzi o bajery „The Need For Speed" to kawał dobrej roboty i pod tym względem jest lepszy od „Ridge Racera". Jeśli chodzi o samą jazdę oraz to COŚ, to niestety „The Need For Speed" wypada wyjątkowo kiepsko. Oczywiście powyższa opinia jest aktualna wyłącznie wtedy, gdy ktoś oddał się rozkoszy grania w „Ridge Racera" na PSX. Niewątpliwie największą zaletą „The Need For Speed" jest możliwość grania na 2 konsole, co mocna uatrakcyjnia całą zabawę. Jeśli chodzi o grafikę to jest ona dopracowana, ale w dobie WIPE OUTA, TEKKENA, RIDGE RACERA jest ona bardzo, bardzo przeciętna, dodatkowo w kiepskiej rozdzielczości.

IRENEUSZ PIOTRZKOWICZ

Za udostępnienie gier do testów dziękujemy firmom:
ESP - (Nintendo, Gameboy) : [illegible]
Lies, Super Mario 2
MIRAGE (Jaguar) : [illegible]
LANSER (Playstation) : [illegible]
PRO LINE (Playstation) : The Need For Speed

NA WESOŁO!

PRZEKRĘTY

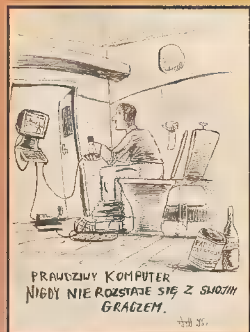
SHAQ-FU — śmierdzący Shag
RED BARON — rosyjski arystokrata
POWER DRIVE — jeżdżąca pała
HARPOON — plujący punk
FURY OF THE FURRIES — furia na furmance
DREAMWEB — marzący łeb
CHUCK ROCK — czaszka roku
BLADE OF DESTINY — blade dziewczyny

■ **BLACKY**

GOBLINS — garbaty Bil
ULTRA VORTEX — neutralny bez portek
LOST IN MINE — ostatni na minie
ELVIRA — Ela dostała świra
DARK SEED 2 — dwóch ciemniaków
APACHE — na wojennej ścieżce

■ **[redacted] Olkiewicz**

RINGS OF MEDUZA — king (król) i meduza
MAGIC CARPET — czarująca skarpeta
ROBOCOP — kop robota
BARBARIAN — Barbara i baran
ANOTHER WORLD — świat pod ziemią
GAMMA ZONE — strefa z gumy (do żucia)
BEAVIS & BUTTHEAD — baran w bucie
EARTHWORM JIM — światowy robak Jan
INDY CAR — indyk czarodziejem
WARHAMMER — UWAGA! wściekły Homer
MARCO POLO — marsz po polu
THE DIG — nocnik
WARCRAFT — wehrmacht
SYNDICATE WARS — syn wojowniczego kota
CONGO — goń go
BASTION — bosa bestia





ROAD WARRIOR — czerwoni wariaci
NASCAR RACING — wyścigowy narciarz

■ **Grzegorz [redacted]**

WIERSZE, DOWCIPY
[redacted]

Amigowiec — tak na mnie wołają
Jacyś głupi PC-towcy, pewnie oni rację mają.
Bo ja mam Amisię I tak już zostanie.
Czy chcesz tego, czy nie, zapamiętaj jedno.
O Amidze, Amidze ta historia.
Komputerze pełnym, klawiszy, styków, kabli, przełączników,
układów scalonych, diod żółtych, zielonych.
Bo wystarczy obejrzeć ją dookoła.
Tego nie ma w PC Format i nie uczą [redacted] tym w szkołach,
że Amiga do grania jest jak czynny, kurna, wulkan.
I coś w sobie, kurna, ma
lepsza jest od IBM-a
Nawet z Pentium ha! ha! ha! ha!
A tak w ogóle, to ja jestem Blacky,
super hiper amigowiec, co Peceta puszcza w ścieki.
Wielu ludzi mnie zna,
ale to nieważne, nie o to tu chodziło.
Bo o jednym, o jednym, chcę dziś powiedzieć wam,
że Amiga, Amisia to jest to.
Nie ma w świecie nic lepszego I dlatego kocham ją.
Jak nikt, bo komputer ten jest fantastic.
Super hiper git, wspaniały, więc się nie rozstaję z nim.
Bo Amiga jest potęgą i Ty to wiesz.
Ja o tym już dawno przekonałem się.
A to co najbardziej wkurza mnie tak,
to to, że wśród graczy tolerancji brak.
I kiedyś siedziałem przy wódki butelce.
I myślałem o tym, by porzucić gierce
Pożyczyłem mą Amisię na kilka dni,
lecz bez niej życie nie odpowiadało mi.
I doszedłem do wniosku, że muszę żyć [redacted] nią.
Bo to jest moje serce, mój świat i mój dom.
To jest moją obsesją I nie jestem w tym sam,
bo Amiga miliony fanatyków ma.
Motorola, Motorola i Workbench jest tu.
A w nim różnych narzędzi i ikon jest rój.
A Pecet [redacted] Windowsem nie wyrabia.
Trzymajcie ten swój złom, jak najdalej z dala
A teraz finał, finisz, koniec i kropka
Koniec z tym — to ostatnia zwrotka.
Czas powiedzieć prawdę i powiedzieć tak, jak jest.
Ze wszystkich komputerów numerem jeden jest
Amiga — bo o niej cały czas jest mowa.
Ten komputer to bomba, do gier, atomowa.
Tak jest, było i tak już zostanie.
Czy chcesz tego czy nie, to jest fakt bałwanie.

■ **BLACKY**

Gdy się Atari pozbyłem
od razu ją kupiłem,
była bystra jak sowa
bo to Amiga nowa!
Street Fighter gra wspaniała,
lecz w kąt szybko poleciała.
Kajko i Kokosz gra nowiutka,
lecz fabuła jest głupiutka.
Gra Lemmings nic nowego,
lecz jeszcze bezsensownego.
We wszystkie te gry grać trzeba umieć,
lecz najpierw trzeba je rozumieć.
Jemy ciasto I banany,
dlatego jesteśmy Pany.
Gdyśmy Atari kupili,
to żeśmy się ....
Nasza banda się rozleciała
Atarina w róg poleciała.
Wszędzie szukaliśmy rady
na te nasze zwady.
Obmyślaliśmy starannie,
I myśleliśmy, że nam łeb odpadnie.
Wpadliśmy na pomysł genialny
I zarazem oryginalny.
Poszliśmy do roboty,
zarobić nowe banknoty.
Gdy zebraliśmy dość tego,
to poszliśmy do sklepu komputerowego.
Szukaliśmy taniej i dobrej,
lecz do Atari nie podobnej.
Nagle zobaczyliśmy ją pod ladą
ładną, zgrabną i bladą.
Rzuciliśmy wszystko precz,
po to by ją mieć.
Szybko za nią zapłaciliśmy
i ze sklepu wybiegliśmy.
Poszliśmy do domu
nie pokazując nikomu,
tej naszej zdobyczy,
którą każdy człowiek sobie życzy.
Niektórzy mówią:
— Zdradźcie wasz sekret, prosimy!!
— Nasz sekret to Amiga, którą jeszcze kupimy!

■ **Krzysztof Przybyła**

WSPOMNIENIA Z PRZYSZŁOŚCI

Jak daleko sięgali pamięcią ojcowie naszych synów, skolonizowany przed wiekami CV 01 — 270 był zawsze światem, na którym toczyła się wojna. Wojna, której przyczyną był KOMPUTER. Bezlitosna, bez chwili wytchnienia, bez zwycięzców, toczyła się nieprzerwanie między trójką Nieśmiertelnych. Po każdym obrocie Słońc, w dniu, w którym łączyły się ciemności z trzech różnych stron świata, ze zgiełkiem nadciągały Ich armie.

Z lewa nadchodził PeCetiusz, zwany Inteligentnym, prowadząc legiony PeCetowców.

Z prawa ciągnął Amigantertalczyk, zwany Półgłówem, z eskadrą tępych Amigowców.

Zaś z przodu bierzył Ata' Ramol, zwany Tumanem. U jego boku stała horda Atarowców na swych elektronicznych liczydłach.

Zakuci w lśniące zbroje, piękni PeCetowcy dosiadający swych PeCetów...

Okrutni, zamotani Amigowcy wykręcający joye swych Amig...

Atarowcy — nieszczęśliwi posiadacze obudowanych liczydeł...

Oraz Konsolariusze, bezmózgie twory,



wrzucone w środek tej jatki przez bezlitosnych Władców.

Wszyscy oni podporządkowani jednemu, ślepemu prawu: udowodnić wyższość swego komputera.

Szczęk klawiszy, implozje monitorów I telewizorów, wyładowania elektryczne rozwścieczonych mas. Porwani wariacką falą krzyków przerażenia i rzężenia plastikowo-metalowych mas. Szaleństwo wykręcania joysticków, wciskania klawiszy. Wyjących z bezradności Amigowców I Atarowców widzących możliwości PeCeta. Absolutny horror giercowania.

Kim więc byli Ci Wielcy, którzy skazali nasz świat [redacted] takie nikczemności?!!

Jakąż potworną zbrodnię popełnił jakiś Komputer?

Odpowiedź jest prosta:

PeCet górą. Nie wszyscy, jeszcze, zdążyli to zrozumieć...

■ **Archie Key**

TIPS & TRICKS

LEMMINGS HOLIDAY (PC)

FLURRY
LEVEL 2 — IJJLDNCCCN
LEVEL 3 — NJLDNCADCK
LEVEL 4 — JLDLCINECR
LEVEL 5 — LDLCAJNFCK
LEVEL 6 — DLCIKLLGCS
LEVEL 7 — LCANNLDHCQ
LEVEL 8 — CINNLLHICN
LEVEL 9 — CAJIMDLJCK
LEVEL 10 — MJHMDLCKCW
LEVEL 11 — NJOLHCGLCN
LEVEL 12 — JMDLCINMCK
LEVEL 13 — MDLCCJONCV
LEVEL 14 — DLCKJNMPCK
LEVEL 15 — CINNMDLQCS

BLIZZARD
LEVEL 2 — CAKKNNHBDN
LEVEL 3 — JKLFNCCDR
LEVEL 4 — KLFNCKNEDJ
LEVEL 5 — LFLCCJOFDQ
LEVEL 6 — FLCKJOLGDJ
LEVEL 7 — NCANNLFHDV
LEVEL [redacted] — CAJKMFLJDP
LEVEL 9 — KKHMFLCJDP
LEVEL 10 — NJMFLCCLDW
LEVEL 11 — KMGLCKNMDR
LEVEL 12 — NGLCGJMNDM
LEVEL 13 — ONHCGKLNDR
LEVEL 14 — OJCMKNOODN
LEVEL 15 — LCCNNMFPDO
LEVEL 16 — BINOOOLQDQ

■ [redacted]

[redacted] (PC)
LEVEL 2 — 448745
LEVEL 3 — 327233
LEVEL [redacted] — 847566
LEVEL 5 — 700517
LEVEL 6 — 646900
LEVEL 7 — 259501
LEVEL 8 — 512198
LEVEL [redacted] — 519347
LEVEL 10 — 160158
LEVEL 11 — 685550
LEVEL 12 — 638667
LEVEL 13 — 626495
LEVEL 14 — 675586
LEVEL 15 — 951616
LEVEL 16 — 210424
LEVEL 17 — 890654
LEVEL 18 — 621038
LEVEL 19 — 464938
LEVEL 20 — 779296
LEVEL 21 — 188656

■ [redacted]

[redacted] (PC)
LEVEL 1 — LLLLRR
LEVEL 2 — RLLLR
LEVEL 3 — LRRLL
LEVEL 4 — LLRLR
LEVEL 5 — RRRRLL
LEVEL 6 — RRLLLR
LEVEL 7 — RLLRLL
LEVEL [redacted] — LRLRLR
LEVEL 9 — LLLRRL

■ **Jasio**

Crusader: No Remorse (PC)

Podczas gry wpisz JASSICA 16, teraz możesz użyć kombinacje klawiszy:

CTRL-F10 - nieśmiertelność.

F10 - wszystkie bronie i przedmioty.

Uruchom grę z następującymi parametrami:

WARP x - skok do misji x.

SKILL x - zmiana poziomu trudności

EGG250 - możliwość kupna broni

■ [redacted]

[redacted] (PC, AMIGA)

Kody do poszczególnych poziomów:
POZIOM 1 — nie ma
POZIOM 2 — YIELDING
POZIOM 3 — CONFUSION
POZIOM 4 — INESPERIENCE
POZIOM 5 — WAITING
POZIOM [redacted] — CONFLICT
POZIOM 7 — COOPERATION
POZIOM [redacted] — UNITY
POZIOM 9 — RESTRAINT
POZIOM 10 — VOTTRVY CONDUCT
POZIOM 11 — PROSPERITY
POZIOM 12 — STAGNATION
POZIOM 13 — COMMUNITY
POZIOM 14 — SOREREIGNITY
POZIOM 15 — MODERATION
POZIOM 16 — HARMONY
POZIOM 17 — EILEXIBILITI
POZIOM 18 — REPAIR
POZIOM 19 — PROMOTION
POZIOM 20 — CONTEMPLATION
POZIOM 21 — REFORM
POZIOM 22 — SERENITY
POZIOM 23 — DETERIORATION
POZIOM 24 — REPETITION
POZIOM 25 — SPONTANITY
POZIOM 26 — POTENTIAL
POZIOM 27 — NURTURING
POZIOM 28 — IMMINENT
POZIOM [redacted] — DANGER
POZIOM 30 — INTELLIGENCE
POZIOM 31 — ATTRACTION
POZIOM 32 — CONTINUITY
POZIOM 33 — RETREAT
POZIOM 34 — POWER
POZIOM 35 — PROGRESS
POZIOM 36 — SUBTLETY
POZIOM 37 — FAMILY
POZIOM 38 — CONTRADICTION
POZIOM 39 — OSTATLES
POZIOM 40 — LIBERATION
POZIOM 41 — DECLINE
POZIOM 42 — BENEFIT
POZIOM 43 — RESOLVE
POZIOM 44 — TEMPTATION
POZIOM 45 — ABSEMBLY
POZIOM 46 — ADVANCEMENT
POZIOM 47 — ADVERSITY
POZIOM 48 — INSIGHT
POZIOM 49 — CHANGE
POZIOM 50 — ORDER
POZIOM 51 — SHOCK
POZIOM 52 — MEDIATION
POZIOM 53 — DEVELOPMENT
POZIOM 54 — PASSIVITY

■ [redacted]



DESCENT [redacted] (PC)

Po wpisaniu poniższych kodów można uzyskać ciekawe efekty.

PIGFARMER, BITTERSWEAT, WHAMMHZOOM, ALIFALAFEL.

■ [redacted]

Ecstatica (PC)

Z kręgu magicznych kamieni można przejść do jeziora przez ogród, ale jest też przejście nad przepaścią. Podczas przechadzania nad przepaścią znajduje się słabo widoczne zejście wzdłuż skalnej ściany. Potem trzeba wejść do jaskini. Jej wejścia broni smok. W korytarzu znajduje się pułapka w postaci dzidy wysuwającej się z podłogi. Mnie jej nie udało się przejść. Prawdopodobnie trzeba zepchnąć na pułapkę smoka, lub spróbować ją przejść w „Za ciężkiej" zbroi.

Jeżeli na początku gry wejdziesz do zamku maga, to zostaniesz zamieniony z żabę. Nie udało mi się odkryć przeznaczenia dla tej postaci.

■ **Maciej [redacted]**

Larry 6 (PC)

Postaraj się uzbierać tyle punktów, by na koniec przekręcić licznik.

Będzie lepsze zakończenie.

■ **Maciej [redacted]**

[redacted] (PC)

Kody do poszczególnych poziomów:

[redacted] — 20169	60 — 08101
10 — 16720	65 — 10987
15 — 07481	70 — 62432
20 — 33475	75 — [redacted]
25 — 48026	80 — 03323
30 — 37473	85 — 13306
35 — 01477	90 — 18617
40 — 53720	95 — 21485
45 — 02573	100 — 58344
50 — 16487	
55 — 52858	

■ [redacted]

[redacted] Speed (PC)

Wpisz zamiast swojego imienia:

EAC RALY - zmiana trasy

EAC WARP - zwiększenie szybkości gry

EAC POWR - super samochód

■ **Jasio**



WITCHAVEN (PC)

Występuje tu zasada jak w Doomie - dwie różne rasy walczą ze sobą, choćby Gobliny leśne z górskimi. Trzeba zaprowadzić jedne do drugich i zniknąć im z oczu.

Bardzo przydatne jest też miażdżenie drzwiami:

ustaw przeciwnika pod nimi i naciśnij spację. Przeciwnik zginie niezależnie od ilości posiadanej energii.

Działa na wszystkie stwory. Metoda ta jest bardzo przydatna w walce z bardzo silnymi potworami jak smoki czy Midiany.

■ Maciej Broniarski

DUNGEON [redacted] 2 (PC, AMIGA)

Najważniejsze czary oraz ich znaczenie.

KLERYCY

YA IR — ochrona drużyny (party shield)

YA IR DAIN — mocniejsza ochrona drużyny (spell shield)

OH EW KU — tymczasowe zwiększenie sił (aura of strength)

OH EW ROS — tymczasowe zwiększenie zręczności (aura of dexterity)

OH EW NETA — tymczasowe zwiększenie wytrzymałości (aura of vitality)

FUL BRO NETA — ściana z ognia (fire shield)

DES IR SAR — ciemność (darkness)

ZO BRO ROS — odbicie czaru (reflector)

MAGOWIE

OH VEN — trująca chmura (poison cloud)

OH EW SAR — niewidzialność (invisibility)

OH KATH RA — błyskawica (lightning)

OH IR RA — oświetlenie (daylight)

OH IR ROS — przyśpieszenie (accelerate party)

FULIR — ognista kula (fireball)

DES VEN — zatrucie przeciwnika (poison foe)

ZO — otwieranie drzwi (open door)

NAPOJE

YA — wytrzymałość (stamina)

YA BRO — ochrona (shield)

YA BRO DAIN — celowność (wisdom)

VI — zdrowie (healt)

FUL BRO KU — wytrzymałość

■ [redacted]

Tek War (PC)

Uruchom grę z następujących parametrów:

TEKD1 NOENEMIES, TEKD1 NOGUARD, TEKD1 NOCHASE, TEKD1 NOSTROLL.

■ Jasio



[redacted] (PC)

LEVEL 2 — DONTPANIC
LEVEL 3 — TURINGSJOKE
LEVEL 4 — BERTIERUSSELL
LEVEL 5 — SPAMSPAMSPAM
LEVEL 6 — MARYMUNGO
LEVEL 7 — SPACEPIRATES
LEVEL 8 — ILIKEBANANAS
LEVEL 9 — THHUXLEY
LEVEL 10 — ANDYSSOUPTINS
LEVEL 11 — DRACONUS
LEVEL 12 — MRMICAWBER
LEVEL 13 — ITESFROTHYMAN

■ Jasio



[redacted] (PC)

1. Niektóre budynki są dostępne tylko dla jednej ze stron.

Ale wystarczy zająć Yonstruction Yard przeciwnika i będziesz mógł budować dudowle dostępne do tej pory tylko dla przeciwnika.

2. Dla Gdi.

Zamiast długotrwałych walk, lepszy jest szybki desant w bazieprzeciwnika:

Wjeżdżasz mu do bazy dwoma Hum-Vee (przeznaczonymi na odstrzał) i transporterem (APC) z inżynierami. Inżynierami zajmij Constructiion Yard I wszystkie fabryki (broni jak I Tyberium). Przeciwnik jest skończony. Wystarczy go wybić.

3. Gdy masz kilka fabryk I chcesz by wybrana z nich produkowała jednostki.

Oznacz ją jako Primary Building (kliknięcie myszą na budynku).

Klawiszologia:

G - guard area.

H - centrowanie na twoim Construction Yard.

HOME - centrowanie na oznaczonej jednostce. Gdy żadna jednostka nie jest oznaczona, to centruje się na Construction Yard.

N - ekran centrowany na następnej jednostce.

R - gdy coś źle poszło - zacznij misję od początku.

TAB - włączenie/wyłaczenie paska opcji.

CTRL + F7 lub F8, F9, F10 - gra zapamiętuje dany ekran.

Potem wciskasz jeden z klawiszy funkcyjnych od F7 do F10 i obraz od razu przenosi się na zapamiętany teren.

Przykład: wciskasz CTRL i F7 gdy widzisz bazę przeciwnika. Potem podczas gry wystarczywcisnąć F7 by pojawił się obraz bazy przeciwnika.

CTRL + jeden z klawiszy od 0 do 9 - gra zapamiętuje aktualnie oznaczoną jednostkę lub grupę jednostek.

Potem wystarczy wcisnąć klawisz z odpowiednim numerem. Bardzo przydatne, bo normalnie nie można oznaczyć jednostek w powietrzu.

■ Maciej Broniarski

Need For Speed (PC)

Po wstępnym filmiku pojawia się skrócony Replay. Jeżeli chcesz, żeby to był twój, w katalogu Replay wykasuj pliki Replay1, Replay2 i Replay3. A na ich miejsce wgraj swoje.

■ Maciej Broniarski

Strip Poker Pro (PC)

Żeby to zrobić, musisz mieć kaktalogi z imionami panienek na twardym dysku. Strip1.gvd to pierwszy filmik, Strip2.gvd to drugi i tak aż do czterech ew. pięciu. Zmień nazwę pliku np. Strip4.gvd na Strip1.gvd. Teraz wystarczy tylko raz, by obejrzeć ostatni filmik.

Prościej jest zamienić nazwę pliku z ostatnim filmikiem na Pres.evd, a potem w grze kliknąć na oko, ale wtedy chrzani się całe tło I prawy bok jest trochę ucięty.

■ Maciej Broniarski



Warcraft 2: Tides of Darkness (PC)

Wciśnij ENTER i napisz kod:

GLITTTERING PRIZES — więcej złota, oleju, drzewa

HATCHET — szybki wyrąb drzewa

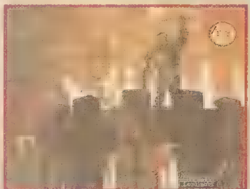
SPYCOB — więcej ropy

VALDE2 — więcej ropy o 5000

SHOWPATH — odsłonięcie mapy

ON SCREEN — odsłonięcie mapy

■ Ewa Kozieł i Marek Andracki



„Toy Story” to jeden z najoryginalniejszych filmów ostatnich lat, a zdaniem wielu, stanowi przełom we współczesnym kinie. Po raz pierwszy bowiem, możemy obejrzeć pełnometrażowy w pełni komputerowy, film animowany, którego realizacja stała się możliwa dzięki zastosowaniu najnowocześniejszej techniki.

To pasjonująca opowieść o świecie zabawek, które pod nieobecność ludzi żyją własnym życiem. Dwóch głównych bohaterów, kowboj Chudy i kosmonauta Buzz, toczą zaciętą rywalizację, do czasu, aż trafiają do rzeczywistego świata. Wtedy zmuszeni są współdziałać, by przetrwać, [redacted] to stwarza zaskakujące sytuacje. Warstwa wizualna filmu jest niezwykle efektowna, nie przesłoniła jednak samej treści. Moim zdaniem ten film nie jest jeszcze jedną „gumą do żucia dla oczu”. Na równi z obrazem zachwycił mnie oryginalny scenariusz, sceny pełne akcji, napięcia, a nawet elementy horroru (stacja benzynowa, pokój Sida) — wszystkiego po trochu, ale przede wszystkim humor (na poziomie wyższym niż przedszkole i podstawówka) — te teksty ziemniaczanego łba czy Chudego — to trzeba usłyszeć! Dociekliwi odnajdą zapewne powiązania z „Doomem” (możliwe, że nie zamierzone, ale jednak). Oczywiście nie zabrakło i morału (w końcu teoretycznie oglądają to dzieci), ale nie psuje to w żadnym razie efektu całości, a może nawet powoduje, że wydaje się bardziej „prawdziwa”. „Toy Story” odniosło ogromny sukces kasowy — w USA wpływy przekroczyły 100 milionów dolarów zaledwie po czterech tygodniach wyświetlania. Możliwe, że u nas powtórzy ten sukces, jeżeli chodzi o frekwencję oglądalności (mimo że film nie jest specjalnie reklamowany, a szkoda). Film jest całkowicie zdubbingowany (w wersji oryginalnej Chudemu głosu użyczył Tom Hanks), a wszystkie piosenki wykonuje w polskim przekładzie Stanisław Sojka. „Toy Story” to pierwszy z trzech filmów zrealizowanych we współpracy między wytwórnią Walta Disneya [redacted] wchodzącym w skład Lucasfilm studiem Pixar, które od czasu swojego powstania w 1986 r. słynie z pionierskich działań w zakresie animacji komputerowej. Podobnie jak prawie 60 lat temu animatorzy [redacted] studia Disneya zebrali wszystkie doświadczenia, jakie zdobyli przy realizacji filmów krótkometrażowych po to by stworzyć pierwszy w dziejach kina pełnometrażowy film animowany „Królewna Śnieżka i siedmiu krasnoludków” (1937), tak teraz twórcy ze studia Pixar wykorzystali doświadczenia zdobyte przy realizacji eksperymentalnych krótkometrażówek komputerowych na potrzeby „Toy Story”. Dla porównania: w nagrodzonym Oscarem za efekty specjalne „Jurassic Park” było [redacted] minut komputerowej animacji, a w zrealizowanym dwa lata później filmie „Casper” już 40 minut. Wszystko to jednak blednie przy 77 minutach animacji komputerowej w „Toy Story”, na które składa się 1561 ujęć [redacted] zastosowaniem technik cyfrowych. Dzięki temu osiągnięto nie spotykaną w animacji tradycyjnej głębię przestrzenną, różnorodność barw, bogactwo oświetlenia i realizm postaci.

MINI-KONKURS

1. [redacted] jest reżyserem [redacted] „Toy Story”?
2. [redacted] wykonuje polskie wersje piosenek [redacted] filmie?
[redacted] Kto wyciągnął Buzza i Chudego z [redacted] do gry w Pizza Planet?
Odpowiedzi [redacted] kartach pocztowych prosimy kierować na adres: CGS, 04-202 Warszawa, al. [redacted]
Do wygrania atrakcyjne nagrody: patrz str. 29



Przygotowania do realizacji pierwszego w dziejach kina komputerowego filmu animowanego zajęły kilka lat. Początkowo technika komputerowa nie była na tyle zaawansowana, by można było sobie na to pozwolić. Dopiero jesienią 1990 r. szefowie Pixar zdecydowali, że nadszedł czas na realizację przedsięwzięcia. Idealnym partnerem okazało się studio Disneya, które poszukiwało nietypowych ofert filmowych. Pierwszym efektem współpracy dwóch studiów był Oskar '92 za osiągnięcia techniczne na polu animacji, wykorzystane m.in. przy realizacji „Pięknej i Bestii”. W dzisiejszych czasach dzięki komputerom coraz więcej problemów technicznych staje się możliwych do rozwiązania, co stopniowo likwiduje bariery ograniczające fabrykę snów, czyli przemysł filmowy. Nadal jednak człowiek decyduje o tym, co będzie działo się na ekranie, co przeżyją wykreowani bohaterowie. Komputer zastąpił kamerę. Dzięki niemu możliwe jest prawie perfekcyjne tworzenie iluzji: obrazów, które trudno byłoby stworzyć w formie istniejących w rzeczywistości i nadających się do sfilmowania modeli. Szczególnie jeśli mają się one poruszać w naturalny, czyli zgodny z odczuciami widza sposób. Modeli, które można oglądać z różnych stron i w różnych sytuacjach, i które właściwie reagują na stan rzeczywistego świata. Kiedy pada na nie deszcz, stają się mokre, kiedy zostaną przyciśnięte, uginają się itp. Ludzkie oko rejestruje filmowy obraz jako zbiór barwnych plamek. Mózg łączy te plamki w obiekty takie, jak np. kartka czy krzesło. Film jest zbiorem pokazywanych jedna po drugiej, z określoną częstotliwością, fotografii takich obiektów, z których każdy składa się z bardzo dużej ilości barwnych plamek. I tutaj pojawia się pierwszy problem na drodze wykorzystania komputera zamiast kamery. Na kolejnych klatkach filmu położenie poszczególnych plamek ulega zmianie. Kamera „fizycznie” rejestruje widziany obraz (później powstaje na drodze reakcji chemicznych z materiałem światłoczułym) w przypadku komputera potrzebny jest specjalny program, który będzie wyliczał, w jaki sposób mają się zmieniać kolejne obrazy, aby uzyskać wrażenie naturalnego ruchu obiektu. Względnie prosto jest opisać i „nauczyć” komputer, co się dzieje z poszczególnymi punktami przesuwanej białej kartki papieru, ale już ruch psa, szczodrze obdarzonego futrem, zmusza maszynę do przeprowadzania skomplikowanych obliczeń opisujących zmiany parametrów każdego włoska. Każde ze zdjęć do filmu wymagało zapisania informacji wielkości rzędu 300 milionów bajtów (cała pamięć przeciętnego PC), to zaledwie jedna klatka. Cały film składa się ze 114 000 takich klatek filmowych. Ilość koniecznej do zapamiętania informacji to jeszcze nie koniec problemu. Aby z jednej klatki filmu przejść do następnej, komputer musiał nieźle popracować. Zajmowało mu to od 2 godzin (jeśli niewiele zmieniało się na sąsiednich klatkach) nawet do ponad połowy doby (13 h), gdy zmiana obrazu była skomplikowana. Programistom z firmy Pixar udało się przejść z technologii filmu rysunkowego — płaskiego na obraz przestrzenny, wiernie imitujący otaczającą nas rzeczywistość uwzględniający parametry takie jak oświetlenie, odległości, zmiany nieregularnych powierzchni czy elastyczność obiektu. Kolejnym problemem

TO
STO



był rodzaj sprzętu potrzebnego do realizacji projektu. Zdecydowano, że praca będzie wykonywana nie na jednym super komputerze o gigantycznych możliwościach obliczeniowych (i gigantycznej cenie) tylko za pomocą wielu połączonych ze sobą „małych" komputerów — stacji roboczych rozmiarami zbliżonych do zwykłych komputerów biurowych, ale o nieporównywalnie większej mocy przetwarzania. W rezultacie studio filmowe okazało się być imponującą ścianą (ok 4,5 szer. i 2,5 m. wys.) zbudowaną ze 117 stacji roboczych SunSPARC 20 firmy Sun. Łącznie przetwarzano 16 miliardów instrukcji na sekundę. Gdyby podobną pracę miałby wykonać pojedynczy komputer, to musiałby pracować przez 43 lata bez przerwy! W opisanej konfiguracji sprzętu, produkcja filmu zajęła ok. 800 000 komputero-godzin. Za sprawą „Toy Story" nastąpiła – zdaniem wielu – historyczna fuzja Hollywood i Krzemowej Doliny (Silicon Valley) ochrzczona jako Siliwood. Oprogramowanie zostało przygotowane tak, by jego



OY
ORY

obsługa nie wymagała wcześniejszego doświadczenia w pracy z komputerem. Większość animatorów „Toy Story" istotnie go nie posiadała. W przeciwieństwie do tradycji studia Disneya animatorzy nie pracowali każdy nad inną postacią, ale odpowiedzialni byli za poszczególne ujęcia, które trwały zwykle od 3 do 7 sekund. Zadaniem scenografa Ralpha Egglestona było stworzenie „spotęgowanej rzeczywistości" świata „Toy Story" z naciskiem na realizm i prawdopodobieństwo. W efekcie powstał obraz rzeczywistości, w której wszystko jest stylizowane, ■ jednocześnie bardzo prawdziwe. Wśród najważniejszych dekoracji były: sypialnia Andy'ego i jego sadystycznego sąsiada Sida, futurystyczna restauracja „Pizza Planet" oraz stacja benzynowa. Najwięcej trudności napotkano przy tworzeniu przekonywających postaci ludzkich. John Lasseter (reżyser) stwierdził, że: „Naturalizm nie wchodził w grę. Z drugiej strony ludzie nie mogli być przesadnie uproszczeni, bo za bardzo przypominaliby zabawki. Musieli być czymś pomiędzy żywymi bohaterami a postaciami z kreskówek". Opracowanie komputerowego obrazu ludzkiej skóry, włosów i ubrań zajęło wiele miesięcy żmudnych przygotowań, gdyż miękkie, a zwłaszcza naturalne powierzchnie są niezwykle trudne w modelowaniu i animacji. Każda postać, sceneria i przedmiot oglądany w „Toy Story", istnieje tylko i wyłącznie w pamięci komputera.



Wszystko począwszy od Chudego i Buzza, poprzez światło słoneczne, deszcz, trawę i ulice (tutaj pozwolę sobie wtrącić, że moim zdaniem otoczenie zewnętrzne, takie jak drzewa, domy, szosy czy samochody wyglądają jakby wzięto rzeczywiste zdjęcia tych obiektów i nałożono na nie komputerowo, kontury i grafikę, a nie wygenerowano od początku do końca w komputerze), a na milionie dwustu tysiącach liści na drzewach rosnących wokół domu Andy'go skończywszy. Proces animacji komputerowej składał się z kilku etapów: szkicowania sytuacji, montowania sekwencji, tworzenia scenografii, modelowania, kształtowania tła, animacji, analizy powierzchni obiektów, oświetlenia, ostatecznego montażu oraz rejestracji na taśmie filmowej. Po rozrysowaniu każdej sekwencji ekipa scenografów dobierała barwy i oświetlenie. Następnie stworzono — w pamięci komputera — trójwymiarowe modele każdej postaci. Na potrzeby całego filmu powstały 2000 takich modeli. Większość z nich miała wewnętrzne „szkielety", które pozwalały na pełną analizę ruchu kończyn. Dla wszystkich postaci mających „naturalną skórę" przygotowano rzeźbione modele, które następnie zeskanowano do pamięci komputera. Dekoracje i meble opracowano za pomocą specjalnych programów projektujących. Przypominały one programy dla architektów i umożliwiały pełną analizę przestrzenną przedmiotów i ich relacji (wielkość, kształt) w stosunku do innych. „Zakres ruchów naszej kamery odpowiadał zakresowi pracy kamery na planie filmu aktorskiego. Mieliśmy zbliżenia, plany średnie, panoramy" — mówi odpowiedzialny ■ kształtowanie tła, Craig Good. Wyjątkiem było to, że kamery na planie „Toy Story" były efektem symulacji komputerowej, ■ ta nie narzuca żadnych ograniczeń. Twórcy filmu starali się jednak uniknąć ujęć zbyt efekciarskich, tak charakterystycznych dla grafiki komputerowej. Wiele scen powstało w oparciu o niezapomniane wzorce z „normalnych" filmów fabularnych. Craig Good wyjaśnia: „Mieliśmy ujęcia a'la Kenneth Branagh, na podobieństwo panoram z 'Frankensteina' (scena, w której Buzz wypada za okno, a pozostałe zabawki atakują Chudego) oraz ujęcia a'la Michael Mann na podobieństwo samochodowych sekwencji z 'Policjantów z Miami' (scena z ciężarówką na stacji benzynowej). Po zakończeniu animacji do pracy wkraczali specjaliści od analizy powierzchni — sprawdzano w jakim stopniu dana powierzchnia pochłania lub odbija światło. Potem przystępowano do ostatecznego wyboru oświetlenia dla poszczególnych ujęć. Do dyspozycji było „oświetlenie sztuczne" i „naturalne", czyli słońce i księżyc. „Z tym, że nasze słońce świeciło, kiedy tylko chcieliśmy" — mówi koordynator światła Galyn Susman. Jego obsługa nie wymagała też ciężkiego sprzętu ani dodatkowych akcesoriów. Skomplikowane oświetlenie w „Toy Story", jasne promienie słońca, zmiany nieba, światło latarki i wybuchy, były nowym słowem w dziedzinie grafiki komputerowej. Na koniec przystępowano do ostatecznego montażu wszystkich elementów ujęcia. Tworzono spójną całość ze zgromadzonych danych związanych z kształtem obiektów i postaci, ich ruchem, powierzchnią i oświetleniem. Gotowe kadry filmu rejestrowano ■ taśmie filmowej.

I to by było tyle, jeżeli chodzi o historię powstawania „Toy Story". Z czystym sumieniem polecam gorąco ten film dosłownie wszystkim! Naprawdę, pierwsze kadry robią niesamowite wrażenie i zaskakują. Z biegiem czasu zapominamy, że przedstawione sytuacje powstały na ekranie komputera i oglądamy przygody bohaterów, tak jakby były najzupełniej prawdziwe i naturalne. Grafika komputerowa nadaje filmowi niespotykaną atmosferę, a jednocześnie nie sprawia wrażenia sztucznej i wciśniętej na siłę na taśmę filmową — doskonale imituje rzeczywistość! Warto iść do kina chociażby po to, aby nacieszyć oczy samym widokiem pokazywanych obrazów. Jeżeli teraz odezwą się wśród Czytelników głosy oburzenia, że reklamuję film dla dzieci, to przypomnę, że wiele osób podobnie ocenia gry i w ogóle komputery — że jest to zajęcie śmieszne i ogłupiające, i że zajmują się tym dzieci lub osoby niedojrzałe emocjonalnie. Jeżeli uważamy, że tak nie jest, to nie wolno nam dyskryminować i szufladkować takich filmów jak „Toy Story". W końcu kino i komputery służą w dużym stopniu rozrywce, a przy okazji „przemycają" też jakieś wartości edukacyjne. Trzeba tylko pamiętać żeby nie przesadzać.

Wiadomość z ostatniej chwili: „Toy Story" był nominowany do tegorocznego Oskara za oryginalny scenariusz, koniec końców drogocenną statuetkę otrzymał reżyser John Lasseter jako „specjalnego" Oskara za ogólne wrażenie, jakie wywołał film na jury Akademii.

■ Agnes



DOOM MANIA

QUAKE







QUAKE

HEXEN - BEYOND HERETIC

część 3

Poziom VI

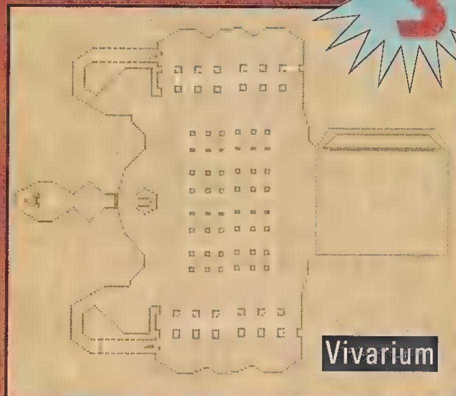
Necropolis

[redacted] już [redacted] poziom przed ostateczną rozgrywką. Również on po[redacted] podpoziom sekretny, [redacted] który możemy się [redacted] tylko [redacted] początku tego poziomu, ponieważ później [redacted] tego teleportu będą zablokowa[redacted]. [redacted] podpoziomie sekretnym należy „zapukać” [redacted] wielką ścianę, a znajdziecie [redacted] pożytecznych rzeczy. [redacted] też ruchome witraże. Wszystko [redacted] znajdziecie będzie [redacted] potrzebne później. Do ukończenia tego poziomu potrzebne jest zebranie [redacted] kluczy, które później należy umieścić [redacted] odpowiednim miejscu. [redacted] jednym [redacted] podpoziomów znajdzie[redacted] „jednorękiego bandytę”, który wylosuje [redacted] kombinację gwiazdek, [redacted] i półksiężycy. Należy ją dokładnie zapamiętać, przyda się [redacted] dalszej wędrówce. Na innym [redacted] podpoziomów należy włączać odpowiednie okien[redacted] i pamiętać [redacted] tym, [redacted] nigdy się [redacted] nie powtarzają. Pomyłka może [redacted] drogo kosztować. Po tym wszystkim spotkacie się [redacted] „swoim własnym Panem”.

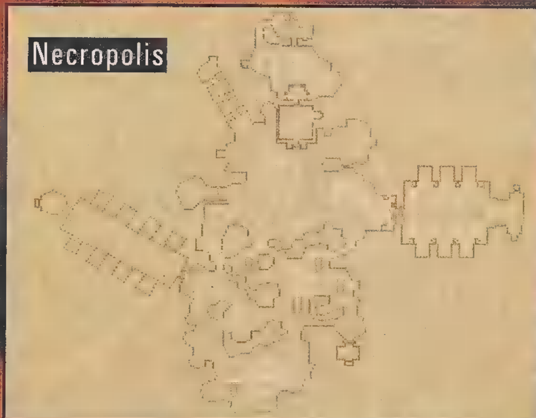
[redacted] Wpisanie słowa [redacted] gry daje ciekawy rezultat, radzę spróbować. [redacted] wpisanie hasła [redacted] „x” – (tu numer levelu) prze[redacted] wybranego poziomu [redacted]. Hasło [redacted] dodaje energii.

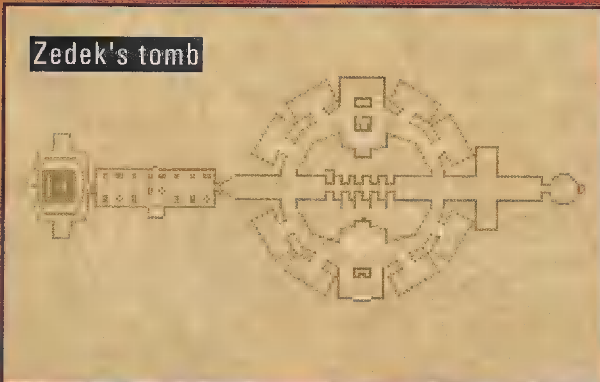
[redacted] nadzieję, [redacted] będziecie się [redacted] bawić.

■ Janusz „GHOST” [redacted]


Vivarium


Menelkir's tomb

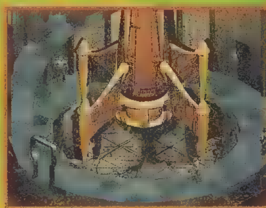

Necropolis


Zedek's tomb


Traductu's tomb

Zgodnie z obietnicą sprzed miesiąca przedstawiam drugą część gry „Druid" (mam nadzieję, że ostatnią). Przypomnę tylko, że rozstaliśmy się z naszym bohaterem tuż po jego teleportacji na wyspę Common Ground.

Porozmawiaj z braciszkami i pokaż im znalezione przedmioty. Po rozmowie zejdź schodami. Znajdziesz się w okrągłym holu. Niestety, tylko do jednej ze znajdujących się tutaj komnat będziesz mógł wejść (nie bierz pod uwagę tej, w której byłeś zamknięty na początku gry). Gdy już będziesz w środku, to za pomocą klucza z Rezydencji Astora otwórz skrzynkę, znajdującą się na podłodze. Dostaniesz dziwny metalowy przedmiot, podobny do klamki. Obejrzyj także znajdujące się tutaj książki, niestety nie będziesz mógł ich ze sobą zabrać. Opuść siedzibę Druidów i udaj się do kamiennego kręgu. Tam będzie czekał na Ciebie Havnar i razem udacie dowe potwory — załatw je. Wewnątrz fortecy natkniesz się na kolejną, wrogo nastawioną grupę, pewnie już wiesz, co należy z nią zrobić. Wejdź w drzwi na prawo. Znajdziesz się w bibliotece. Pogadaj z facetem. Zgromadzony tu księgozbiór to dzieła historyczne o druidach oraz książki o kryptografii — nauce o kodach i szyfrach. Zabij stwora i wejdź po drabinie na piętro. Pooglądaj półki. W jednej z książek znajdziesz klucz. Podnieś różowy tom z podłogi — to „History of the early Druids...". Dzieło opowiada o pierwszych druidach, którzy żyli w harmonii z naturą i pomagali ludziom. Pewnego dnia na ich ziemię przybył jednak Juliusz Cezar wraz ze swymi wojskami i zniszczył panujący pokój. Podburzał ludzi przeciwko druidom i chciał zawładnąć ich mocą. Najwyższy z druidów skontaktował się z braćmi z innych światów. Dzięki ich pomocy druidzi uniknęli śmierci z rąk Rzy-

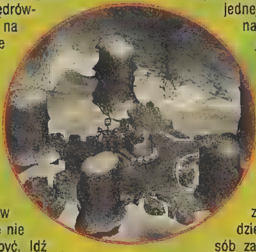


dziesz. Udaj się więc do kamiennego kręgu. Po drodze spotkasz swojego niedoszłego przyjaciela spod groty, który nie miał tyle szczęścia co Ty. Zabij jego mordercę, a jego samego dokładnie kilkakrotnie obszukaj. Znajdziesz eliksiry uzdrawiające, korzeń, który mu dałeś i notatkę w nieznanym Ci języku. Pokaż notkę facetowi z biblioteki w białej fortecy — odeśle Cię do Havnara. Daj notatkę Havnarowi, a w zamian dostaniesz 100 monet. Idź do kamiennego kręgu i ustaw zgodnie z zasadą belki runiczne: Blood, Breath, Body, Flame.

gdzie znowu czeka Cię walka (to znowu „wieczne" potwory). W urnach jest pokruszone szkło. W następnej komnacie znajduje się wizerunek Curaka i stół. Zabierz metalowy czerpak ze stołu i przyjrzyj się czerwonej plamie u dołu estrady. Idź w prawy dolny róg. Trafisz do sali z kamiennymi posągami, urnami i pojemnikami na ścianach — w jednym z nich jest woda. Po pokonaniu przeciwnika, dokładnie obszukaj podstawy posągów — znajdziesz ochronny hełm hutniczy. Wyjdź przez drzwi. Znajdziesz się w przedsionku wulkanu. Pogadaj z facetem w białym kombinezonie i przeczytaj dzienniki naukowe. Dowiesz się, że prowadzone są tutaj prace nad paliwem wulkanicznym. Przygotuj sobie teraz hełm (kursor) i jak tylko znajdziesz się w następnym pomieszczeniu, szybko go użyj (klikaj gdzieś na dole pode-

DEAMONS OF THE MIND
DRUID
część druga

się na mroźną Aneli. Idź na rozstaje, a następnie do Rimeclif (oczywiście po drodze rozpraw się z lodowym potworem, jeżeli będziesz potrzebował treningu, to zawsze w tym miejscu będzie czekał na Ciebie niebieski przeciwnik). W czasie wędrówki natkniesz się na zwłoki — obszukaj je i zabierz korzeń Elderu. Po dotarciu nad brzeg morza pozbieraj znajdujące się tutaj przedmioty: sopel i zamrożoną rybę. Przyjrzyj się także zaspie po lewej stronie — coś tkwi w śniegu, ale na razie nie możesz tego wydobyć. Idź teraz cały czas w lewo, aż do skrzyżowania. Tutaj także znajduje się jakiś tajemniczy przedmiot pod warstwą śniegu i lodu (mniej więcej po środku), niestety również dla Ciebie niedostępny. Podążaj dalej w lewo i wybierz Havnar Cave. Przed wejściem do groty stoi jakiś człowiek, porozmawiaj z nim. Powie Ci, że udaje się do Common Ground i poprosi o kawałek korzenia Elder, dzięki któremu można przetrwać mrozy. Daj mu to, co prosił. Dowiesz się, że tutaj znajduje się miejsce, gdzie druidzi szkolą swoich wojowników. Sam także do nich należał, ale Havnar oskarżył go o zdradę i odesłał do Common Ground, aby go tam osądzono i wtrącono do więzienia. Wejdź do jaskini. Pogadaj z facetem na dole. Daj mu parę groszy, a w zamian otrzymasz czekan do rozłupywania lodu. Osobnik stojący u góry, na występie skalnym, to szaleniec. Możesz spróbować z nim porozmawiać, ale chyba niewiele się od niego dowiesz. Udaj się w lewo. Dojdziesz do białej fortecy, której strzegą dwa lo-



mian i osiedlili się na Navan. Wróć do holu i wejdź w lewe drzwi. Zabij napastnika i napij się wody z sadzawki. Dalej w lewo. Znajdziesz się w pomieszczeniu z dwoma lodowymi potworami i kolorowymi kwiatami rosnącymi na jednej ze ścian. Po pokonaniu stworów przyjrzyj się dokładnie filarom przy wejściu — u podstawy jednego z nich znajdziesz pusty flakonik. Posmakuj nektaru z kolorowych kwiatów, a potem użyj na nich znalezionego flakonik — będziesz mógł w ten sposób zabrać ze sobą kilka kropel halucynogennej substancji. Wyjdź lewym wyjściem. Zabij kolejnego przeciwnika (to jeden z tych „wiecznych") i obejrzyj gobelin na ścianie (możesz na gobelinie użyć pierścienia znalezionego w grobowcu w Rezydencji Astora na poprzedniej wyspie, ale w sumie nie wiem co to daje). Znajduje się na nim dokładny wizerunek jakiegoś lądu. Po lewej stronie są zamknięte drzwi z napisem Havnar — otworzysz je soplem, znalezionym nad brzegiem morza. Porozmawiaj z Havnarem, pokaż mu przedmioty i weź nowy topór. Opuść białą fortecę oraz grotę i idź do skrzyżowania — teraz będziesz mógł wydłubać tajemniczy przedmiot spod lodu, za pomocą wcześniej zakupionego oskarda. Okaże się, że to skrzynka. Otworzysz ją jednym z posiadanych kluczy. W środku znajdziesz kartkę z kolejnym zaklęciem (water*2, air, mind). Na razie nie warto, żebyś szedł nad brzeg morza, by odkopać przedmioty znajdujące się w zaspie, bo nie masz jeszcze jednej rzeczy, a bez niej nie weźmiesz tego co znaj-

Przeteleportujesz się na Common Ground i znowu trafisz na dywanik do braciszków. Po odprawieniu znanych już Ci czynności zejdź do holu i wejdź do kolejnej komnaty, która będzie otwarta. Weź z podłogi zimne pudełko, a z zegara książkę o odkryciach gwiezdnych (przeczytaj). Wróć do kamiennego kręgu (po drodze, jeśli tego jeszcze nie zrobiłeś, możesz przy użyciu czekana wydłubać 50 monet z głazu na rozstaju dróg, przy murze siedziby Druidów) i użyj go. Teleportujesz się na ognistą Rumi — jest to królestwo zielonego Druida: Curaka.

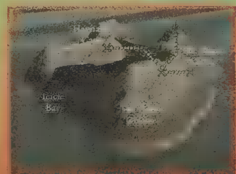
Porozmawiaj z Curakiem a potem udaj się do wioski. Pozabijaj napotkane potwory i idź dalej w górę wioski. Zobaczysz dwóch ludzi stojących przed zabudowaniami. Porozmawiaj z tym na dole. Opowie Ci o festynie i tajemniczym Clear Cristal. Teraz kolej na drugiego faceta. Przysłał go tu Curak i jego zadaniem jest pomóc Ci w poszukiwaniach. Pamiętasz napis i imię wygrawerowane na znalezionej przez Ciebie bransoletce? Daj mu ją. Okaże się, że należała do jego żony, która zaginęła w czasie podróży na jedną z wysp. Biedak jest tym tak przygnębiony, że nie jest w stanie Ci w niczym pomóc. Na szczęście da Ci list polecający do niejakiego Ferghusa. Zabierz jeszcze gałązkę leżącą w piachu po prawej stronie między chatami i wyjdź wyjściem u góry ekranu. Zabij wałęsające się stwory i dwukrotnie napij się wody ze studni — dostaniesz Foreign Coin. Znowu do góry i idź do Sulphur Caverns.

Dalej przez most, aż do polany. Pokonaj stwory (jeden zawsze Ci ucieknie) i weź pieniądze z głazu. Wejdź do groty,

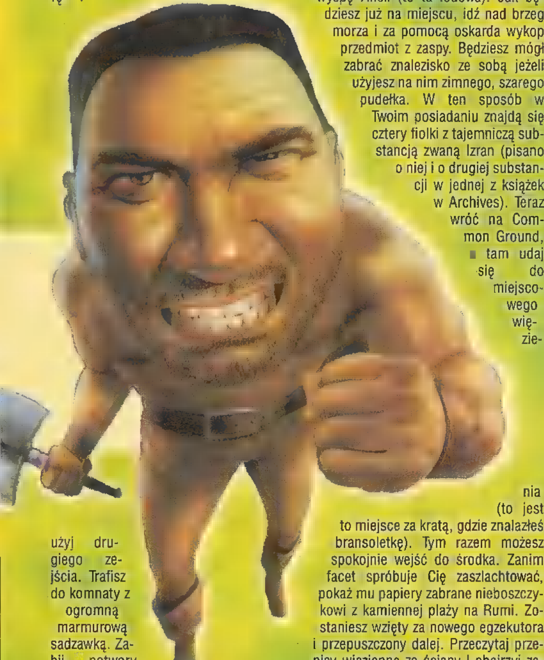
stu). Jeżeli nie zrobisz tego odpowiednio prędko, to zabije cię temperatura płynącej dookoła lawy. Użyj metalowego czerpaka na piasku, który niesiesz, a następnie zanurz czerpak w lawie. Jeżeli teraz go sobie obejrzysz, to staniesz się właścicielem Clear Rock. Wróć do wioski i daj wyprodukowany przed chwilą kawałek szkła facetowi, który opowiadał o festynie, a wypoleruje Ci tak Clear Rock, że zrobi się z niej niezła soczewka. Wyjdź przed wioskę i pokaż wartownikowi zgromadzone przedmioty. Dowiesz się, że Ferghusa znajdziesz nad brzegiem morza. Niezwłocznie się tam udaj.

Obejrzyj dziwną łódź (jest cała zrobiona z kamienia!!!), trupowi zabierz papiery i obszukaj skałki (uwaga na gryzące żyjątka). Facet porozmawia z Tobą, dopiero kiedy dasz mu list polecający od Marvelika. Dowiesz się interesujących rzeczy o Ławsonie. Pokaż Ferghusowi list z butelki, który znalazłeś podczas wyprawy. W zamian da Ci sztylet z imieniem Lawsona i poprosi byś pokazał go Curakowi. Udaj się do ponurej twierdzy Curaka.

Wnętrze twierdzy prezentuje się okazale, ale nie masz zbyt wiele czasu na podziwianie widoków, z powodu wałę-

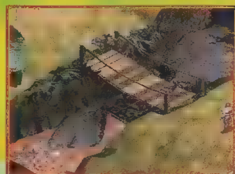


sających się naokoło agresywnych stworów. W końcu dojdziesz do kwadratowej sali z dwoma zejściami do podziemi i z zieloną kolumną ustawioną w centrum, na której wyryto te słowa: „All is right, All is....". Jeżeli skorzystasz z zejścia po lewej stronie (bliżej drzwi), to na samym dole, po pokonaniu przeszkód, znajdziesz lepszy topór. Wróć na górę i



użyj drugiego zejścia. Trafisz do komnaty z ogromną marmurową sadzawką. Zabij potwory, napij się wody i opuść komnatę wyjściem po prawej stronie. Znajdziesz się w sali audiencyjnej Curaka. Porozmawiaj z zielonym Druidem, pokaż mu sztylet od Ferghusa. Po rozmowie napij się wody ze zbiornika i zabierz brązowe pudełko z podestu. Teraz wyjdź z twierdzy i udaj się do kamiennego kręgu, gdzie ustaw odpowiednio kombinację: Sun, Raven, Stars, Moon.

Oczywiście zostaniesz przeniesiony na Common Ground, ■ następnie na



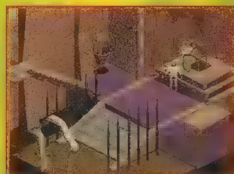
rozmowę do Druidów. Curak oznajmi, że Lawson nie żyje. Pokaż wszystkie przedmioty. Zejdź do holu i wejdź do kolejnej otwartej komnaty. Wszędzie widać ślady potężnej eksplozji. Jeżeli bardzo dokładnie i powoli przeszukasz palenisko, to powinieneś znaleźć zwęglony fragment jakiejś notatki, ale i tak wiele się z niej nie dowiesz. Wróć do holu i wejdź na piętro do sali, w której zawsze spotykałeś się z Druidami. Tym razem będzie pusta. Napraw teleskop za pomocą posiadanej soczewki i popatrz sobie na gwiazdy. Spróbuj użyć szklanej kuli, niestety nie możesz jej wziąć. Zabierz jeszcze niebieską mapę ze ściany obok teleskopu. Wyjdź z siedziby Druidów. Korzystając ze swobody w przemieszczaniu się między wyspami udaj się za pomocą kręgu jeszcze raz na wyspę Aneli (to ta lodowa). Jak będziesz już na miejscu, idź nad brzeg morza i za pomocą oskarda wykop przedmiot z zaspy. Będziesz mógł zabrać znalezisko ze sobą jeżeli użyjesz na nim zimnego, szarego pudełka. W ten sposób w Twoim posiadaniu znajdą się cztery fiolki z tajemniczą substancją zwaną Izran (pisano o niej i o drugiej substancji w jednej z książek w Archives). Teraz wróć na Common Ground, ■ tam udaj się do miejscowego więzienia (to jest to miejsce za kratą, gdzie znalazłeś bransoletkę). Tym razem możesz spokojnie wejść do środka. Zanim facet spróbuje Cię zaszlachtować, pokaż mu papiery zabrane nieboszczykowi z kamiennej plaży na Rumi. Zostaniesz wzięty za nowego egzekutora i przepuszczony dalej. Przeczytaj przepisy więzienne ze ściany i obejrzyj zegar. Wejdź do drugiego pomieszczenia, szybko zabij wartownika i zabierz mu kluczyk. Użyj znaleziska na zegarze i pociągnij odkrytą dźwignię, otworzysz w ten sposób przejście do dalszych części więzienia. Oczywiście skorzystaj z niego. Rozpraw się ze strażnikami i wejdź do jednej z cel. Porozmawiaj z więźniem. Dowiesz się, że nazywa się Kreitzer, pochodzi z Rumi i jest naukowcem. Pracował dla Druidów przy budowie gwiezdnego wehikułu. Za odmowę dalszej pracy nad tym projektem uwięzili go tutaj. Powie Ci też, że w pierwszej chwili wziął Cię za przybysza z gwiazd. Dostaniesz od niego przepustkę do tajnego laboratorium, znajdującego się w zakazanej strefie. Po wyjściu z celi, nie idź pomostem w prawo, tylko opuść więzienie i udaj się do Restrict Area.

Wartownikom przedstaw otrzymaną przepustkę, a będziesz mógł wejść do tajnego laboratorium. W holu zabij lodowe potwory i porozmawiaj z facetem w białym ubranku. Wreszcie dowiesz się, skąd biorą się te wszystkie monstra, które wciąż utrudniają Ci wędrówkę. Wejdź w drzwi po lewej stronie, trochę u góry. Pod jednym z materacy znajdziesz klucz, pasujący do którejś z szafek. Gdy już zgadniesz do której, otwórz ją i zabierz nową przepustkę. Wyjdź z pokoju i dalej wyjściem z prawej strony. W następnym pomieszczeniu porozmawiaj z człowiekiem za kratą, później pokaż temu drugiemu przepustkę wziętą z szafki i idź w prawo. Twoim oczom ukaże się ogromna pomarańczowa rakieta. Porozmawiaj z uwolnionym wcześniej przez ciebie naukowcem (stoi po lewej stronie, u góry przy rakiecie). Każe znaleźć ci szybko jakieś brakujące części do rakiety i mu je przynieść. Wartownikowi pokaż przepustkę i skorzystaj z drzwi po prawej stronie. Trafisz do sali pełnej naukowców. Znowu posłuż się przepustką. Niestety, zapracowani uczeni nie są zbyt rozmowni. Przyjrzyj się dokładnie niebieskiej tablicy. Znajduje się na niej spis elementów niezbędnych do uruchomienia rakiety i stopień zaawansowania prac nad danym projektem.

Teraz już wiesz czego potrzebujesz. Opuść Restrict Area i za pomocą kamiennego kręgu teleportuj się na Rumi. Tam idź do Sulphur Caverns, do naukowca rezydującego przed wejściem do centrum wulkanu. Daj mu brązowe pudełko (to, które zabrałeś z twierdzy Curaka), ■ staniesz się posiadaczem 4 fiolek Aktram. Użyj je na probówkach z Izran — otrzymasz paliwo rakietowe. Jak najszybciej oddaj je Kreitzowi (to ten, którego uwolniłeś z więzienia), który czeka na Ciebie w laboratorium na Common Ground. Teraz możesz już skorzystać z rakiety, ale nie bądź świnią i pogadaj jeszcze raz z uwolnionym naukowcem. Kreitzer ucieszy się, że zdecydowałeś się przed odlotem ocalić jego świat przed zagładą i na znak wdzięczności podaruje Ci belkę runiczną do ostatniego kamiennego kręgu.

Spieszno Ci do domu, więc nie marnuj czasu i idź do więzienia. Posłuż się znaną Ci już przepustką. W pomieszczeniu z celami pozabijaj strażników i dalej po rampie w prawo. Uziem kolejnego przeciwnika, ale zanim zejdziesz schodami koniecznie użyj flakonu z różowym nektarem (na planszy kursor musi mieć kształt flakonu, a nie strzałki), jeżeli tego nie zrobisz — zginiesz marnie. Teraz bezpiecznie możesz skorzystać z wyjścia u dołu schodów. Trafisz do komnaty z kamiennym kręgiem. Pozbądź się natrętnych strażników i umieść runiczną belkę w słupie. Skorzystaj z uaktywnionego w ten sposób kręgu.

Zostałeś przeniesiony na ostatnią z wysp Navan — legendarną Zynaryx — wyspę Powietrza, której władcą był poszukiwany przez Ciebie Lawson. Idź w lewo (dojdziesz do jakiejś ogromnej budowli), potem w lewy dolny róg, a następnie skorzystaj ze schodów. Wewnątrz budowli idź prosto przed siebie, aż dojdziesz do komnaty z niebieskim Druidem. Porozmawiaj z nim, okaże się, że jest to Lawson! Wcale nie zginął, tylko ukrył się tutaj przed swoimi braćmi, którzy przeszli na ciemną stronę mocy (he, he skąd my to znamy?) i chcieli przy jej pomocy stworzyć niezwyciężone Imperium na Ravan. Później mieli zamiar podbić inne światy i w tym celu zbudowali rakietę kosmiczną. Lawson przeciwstawił się im, czym przypieczętował swój wyrok śmierci. Udało mu się uniknąć zagłady z rąk druidzkich odszczepieńców i unieruchomić teleporty. W ten sposób pokrzyżował plany złych Druidów i odciął im drogę do swojego królestwa. Sprowadzili Ciebie, byś odnalazł Lawsona i sprowadził go do nich, nie wzięli tylko pod uwagę tego, że dowiesz się prawdy o nich i podejmiesz się ocalenia Navan (rozmowa z Lawsonem jest jedyną czytaną przez lektora w całej grze!!! Wszystkie inne są tylko pisane na ekranie.). Od Lawsona dostaniesz czarny sześcian





— to jedyna rzecz, która może unicestwić Druidów. Nie używaj sześcianu na Lawsonie ani na sobie — w końcu też jesteś Druidem. Po rozmowie obok Lawsona pojawi się przejście (exit), zanim go użyjesz upewnij się, że w twoim amulecie znajduje się biała kula, ■ nie czarna!

Po skorzystaniu z przejścia znajdziesz się w mrocznym sanktuarium wyrodnych braci. Teraz wystarczy jedno kliknięcie i wszyscy trzej Druidzi staną się tylko wspomnieniem.

Zostaniesz przeniesiony na Common Ground przed laboratorium. Nie masz już przepustek, ale teraz bez problemu możesz zaszlachtować strażników. Podobnie potraktuj wszystkich ewentualnych przeciwników w laboratorium. Teraz, wreszcie możesz wejść do rakiety (jeżeli na rakiecie nie ma exit to pogadaj z Kreitzerem — powinno się pojawić).



Wewnątrz rakiety zobaczysz pośrodku brązowy pulpit. W lewy otwór włóż namagnesowaną bryłę żelaza — tę którą wydłubałeś z rusztowania w Black Mountain (jeżeli jeszcze jej nie namagnesowałeś, to zrób to za pomocą noża znalezionego w podziemnej zatoczce). W środkowym otworze umieść niebieską mapę, a w prawym — metalowy przedmiot przypominający klamkę. Rakieta odpali silniki i zawiezie Cię do domu. To już koniec.

■ **Agnes**

MASZ DOSYĆ ?

- nieustannego chodzenia po sklepach
- tłoku na giełdzie
- wypytywania sprzedawców

NAPISZ DO NAS !!!



Prowadzimy sprzedaż wysyłkową gier PC CD-ROM

- super atrakcyjne ceny
- szybka dostawa
- zniżki dla stałych klientów

Lubisz wygodę? Nie zwlekaj ! Jeszcze dziś zamów bezpłatny katalog ! NIE ROZCZARUJESZ SIĘ ! Nasz adres:

Przedsiębiorstwo Prywatne "INCEPTO"
skr. poczt. 1745 40-874 KATOWICE

Dyżur telefoniczny od poniedziałku do piątku w godz. 14⁰⁰ - 16⁰⁰
tel. (032) 154-28-87

Może masz daleko do sklepu z grami ale na pewno blisko do poczty !

PROLine

„MY NIE [redacted] KONKURENCJI"

[redacted] (shareware)

ABUSE (386VGA/4Ram) chodzisz komandosem z giwerą, 2 dyski HD	15 zł NEW+
ALIEN CARNAGE (286VGA) facet z plecakiem odrzutowym, 2 dyski HD	10 zł
DOS NAVIGATOR II (286VGA) coś jak Norton, tylko lepszy	6 zł
DUKE NUKEM 3D (486DX66Mhz/VGA/8Ram) to nie pomyłka, następca Dooma2	20 zł NEW
EXTREME PINBALL (386/33Mhz/VGA/4Ram) odlotowy flipper, 1 stół	15 zł NEW
FLYING TIGERS (386VGA/4Ram) w stylu Raptora, 2 dyski HD	10 zł
FTRACKER (386VGA/SB/GUS) najlepszy program muzyczny typu Tracker	15 zł +
GRAPHICS W.S. ,386VGA) najlepszy pakiet do konwersji grafiki	6 zł
HOCUS POCUS (386VGA) super zręcznościówka dla dzieci	6 zł
NEO PAINT (286VGA) najlepszy program graficzny typu shareware	6 zł
PLANET STRIKE (386DX/VGA) lepszy Wolfenstein, 2 dyski HD	10 zł
RAPTOR (386VGA/2Ram) najlepsza strzelanina shareware, 2 dyski HD	10 zł
SUPER MARIO LAND (386VGA) wspaniała gra dla dzieci!	6 zł
TERMINAL VELOCITY (486DX/VGA/4Ram) super strzelanina w 3 wymiarach	15 zł
WITCHAVEN (486DX/VGA/8Ram) następny krwawy następca Dooma 2	25 zł NEW
WORD EXPRESS (386VGA/4Ram+Windows31) nagrodzony edytor tekstu	6 zł

Znaczek „+" – dodatkowo dostajesz coś GRATIS, znaczek „NEW" – super nowość.

Klub PSX (Sony Playstation)

Aby zostać członkiem klubu wystarczy kupić u nas grę na PSX.
1.Członek klubu ma stały rabat na gry, sprzęt dodatkowy (karty, joysticki, joypady, kable...) oraz gazety poświęcone PSX.
2.Członek klubu ma dostęp do największej bazy gier (co tydzień nowości) oraz spisu ułatwień (cheatów).

[redacted] OBSOLUTNIE [redacted] NA [redacted] PLAYSTATION

Po przesłaniu koperty ze znaczkiem za 55 gr otrzymasz pełną informację oraz ofertę klubową.

Zamówienia prosimy kierować na adres:

P.H. PROLine
P.O.Box [redacted]
05400 [redacted]

tel.(0-22) 779-45-24
(zamówienia: od 17 do 19)

SPRZEDAŻ ZA ZALICZENIEM POCZTOWYM PO DOLICZENIU KOSZTÓW PRZESYŁKI

ŁEB JAK SKLEP...



Digital Multimedia Group



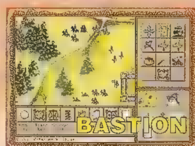


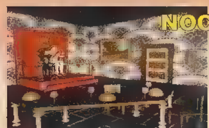






























AMIGA

[redacted]	Agent Czesio (2 d)	19,90
st	[redacted] Target (3 [redacted]	23,60
st	Arnie	14,00
st	[redacted] II	19,90
lab	Blinky Scarry School	14,00
log	Brydż	19,90
[redacted]	Carnage*	14,00
log	Clasic Board [redacted]	19,90
lab	Cyber [redacted]	14,00
[redacted]	Discer	14,00
lab	Doc Croc's ...*	14,00
zr	[redacted]	14,00
st	[redacted] (2 [redacted]	23,60
[redacted]	F1 Tornado*	14,00
bij	[redacted] Fighter**	14,00
[redacted]	Forest Dumb** (2 d)	23,60
[redacted]	Frankenstein*	14,00
[redacted]	Hokej [redacted] Lodzie	14,00
[redacted]	[redacted] Soccer	19,90
sp	[redacted] Tennis*	14,00
log	[redacted] II	14,00
[redacted]	Liga Polska Man.** (3 [redacted]	23,60
[redacted]	Łowca [redacted]	19,90
log, [redacted]	Mega [redacted]	19,90
st	Monster (A1200, 2 [redacted]	19,90
[redacted]	[redacted] Tomato** (3 d)	23,60
log	Okręty	14,00
[redacted]	[redacted] przez Polskę (2 d)	23,60
log	Saper	14,00
[redacted]	[redacted] Caper	19,90
prz	[redacted] (3 d)	23,60
zr, log	[redacted] (2 d)	19,90
prz	[redacted] Templariuszy (3 d)	23,60
prz	[redacted] Kwatermaster** (3 [redacted]	23,60
[redacted]	Smuś**	14,00
bij	Tag Team Wrestling*	14,00
lab	[redacted] Blinky**	14,00
[redacted]	Truck Racing	14,00
[redacted]	Universal Warrior	19,90
[redacted]	[redacted]	14,00
[redacted]	Vicky	14,00
st	[redacted]	14,00
man	World Rugby Manager	14,00
[redacted]	Zombie	14,00

UWAGA: * - gra nie działa na A1200, ** - gra nie działa na CDTV (bez dodatkowego wyłącznika CD)

PC

st	Arnie II	23,60
sp	International Athletics	14,00
str	Bastion (6 d)	49,90
bij	Body Slam Wrestling	23,60
zr	Carnage	14,00
prz	Dom Spokojnej Starości (3 d)	36,30
lab	Frankenstein (4 d)	36,30
sp	International Soccer	23,60
sp	International Tennis	14,00
prz	Isle Of The Dead (3 d)	36,30
str	Kosmos (2 d)	36,30
man	Manager Piłkarski	23,60
log, zr	Mega Blast	23,60
prz	Noc (6 d)	49,90
str	Operation Combat 2	23,60
lab	Santa Xmas Caper	23,60
log	Saper	14,00
prz	Sfinx (4 d)	49,90
log, zr	Sink or Swim (2 d)	23,60
prz	Skaut Kwatermaster (2 d)	[redacted]
lab	Smuś	14,00
st	Stalowe Nerwy (3 d)	36,30
str	Starship Command Adv. (7 d)	49,90
prz	Sołtys (3 d)	36,30
lab	Spy Master (2 d)	23,60
st	The Machines	23,60
st	Tyrian (3 d)	36,30
prz	Wilkołak (2 d)	36,30

zręcznościowa, **st**rzelanka, **log**iczna, **lab**iryntówka, **sp**ortowa, **prz**ygodowa, **bij**atyka, **sym**ulator, **man**ager

LK AVALON

Zapraszamy na zakupy wysyłkowe!

L.K. AVALON
skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2

Do obliczonej ceny zamówionych gier doliczane [redacted] koszty wysyłki w wysokości 3,- zł. Wszystkie gry z gwarancją poprawnego działania!
Należy podać drukowanymi literami swoje imię i nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym oraz typ komputera. Pełny spis gier można uzyskać po przesłaniu opłaconej koperty zwrotnej.

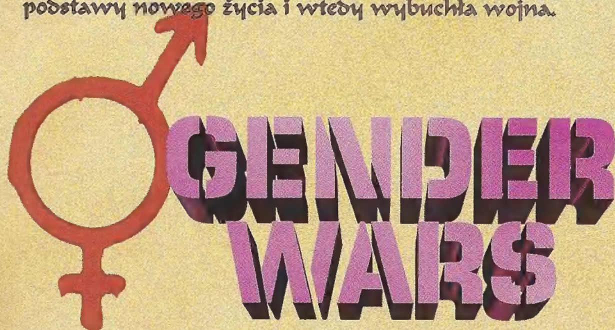
DMG

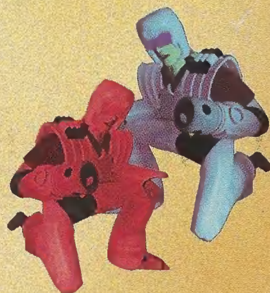
Digital Multimedia Group

00-855 WARSZAWA UL.GRZYBOWSKA 39 TEL/FAX (22) 620 82 99, 24 03 14

OBWIESZCZENIE

Wojna pomiędzy kobietami i mężczyznami rozprzestrzenia się w sposób niekontrolowany.
Książki historyczne pełne są przypuszczeń jak doszło do tego konfliktu.
Wygląda na to, że dominacja mężczyzn zakończyła się w okresie "Ładu Politycznego".
Równość płci tolerowana była przez jakiś czas, ale powoli obie płcie zaczęły zwalczać się, podzieliły się i żyły oddzielnie bez normującego wpływu naturalnych przeciwieństw.
Przez kilka lat stereo-typowe męskie i damskie rządy utworzyły podstawy nowego życia i wtedy wybuchła wojna.







KINGDOM O' MAGIC



W wymyślonym miejscu i łatwo zapomnianym czasie leży Królestwo Magii.
Miejsce zalane głupotą, przesączone perwersją, pachnące domem, przyjemnie niesmrodliwe.
Jako Sidney Wężowiec, albo Shah-Ron weź udział w czarnej komedii w towarzystwie gburowatego Karczmarza i jego czarujących kolegów.

SCi